

ALL ABOUT

オール・アバウト・
ザ・キング・オブ・ファイターズ
'95

THE KING OF Fighters '95

©SNK 1995

充実の企画物

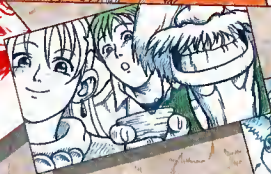
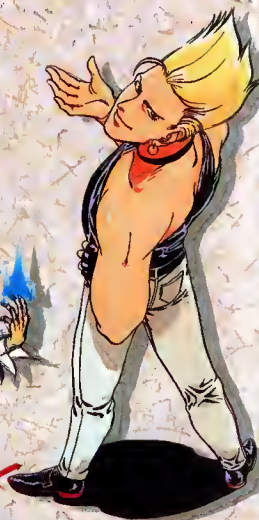
SNK開発チーム／長崎萌／
野中政宏インタビュー

超情報局／メモリアルオブファイターズ
連続技研究委員会／禁断の章／声優の部屋

KOF'95 全曲楽譜集／他

すべてが高密度の大増368ページ
京の愛、庵の哀

スタジオイベントスタッフ・編



A L L A B O U T

THE KING OF *Fighters* 95

TM



A L L A B O U T

オール・アバウト・ザ・キング・オブ・ファイターズ'95



はじめてのKOF'95	...	4
The Story of KOF'95	...	6
ネオジオCD版のちがい	...	8

§1 Fighters' File ... 9

主人公チーム	...	10
龍虎の拳チーム	...	26
餓狼伝説チーム	...	40
怒チーム	...	54
サイコソルジャーチーム	...	68
ギムチーム	...	82
女性格闘家チーム	...	96
ライバルチーム	...	110
BOSS	...	126
ENDING GALLERY	...	136
KOF'95 in U.S.A.	...	140
THE SEXY OF FIGHTERS'95	...	142

§2 Interview ... 143

長崎 萌	...	144
SNK開発チーム	...	146
野中政宏	...	154

§3 Game Systems ... 157

移動	...	158
基本技	...	159
特殊技	...	159
投げ技	...	160
必殺技	...	162
超必殺技	...	164
パワーゲージ	...	165
キャンセル	...	166
ガード	...	168
ガードキャンセル	...	170
攻撃避け	...	171
カウンター攻撃	...	171
当たり判定	...	172
リアクション	...	174
ダメージ	...	176
得点	...	177
テストモード	...	178



§4 How to Win

...179

2P対戦の基礎知識	... 180
草薙 京～オメガ・ルガー	... 186
CPU攻略	... 238
VS CPU草薙 京～オメガ・ルガー	... 240
そのほかの必勝パターン	... 264

§5 Knowledge Of Fighters'95

...265

連続技研究委員会	... 266
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95超情報局	... 282
メモリアル・オブ・ファイターズ	... 280
アテナCPUスペシャル攻略	... 282
Official Stories	... 296
メッセージLibrary	... 300
声優の部屋	... 311
Voice Collection	... 314
禁断の章	... 318
KOF'95 CD&ビデオ視聴室	... 348
Making of ビデオ「KOF'95」	... 350
全曲集譜集	... 352
コマンド・リスト	... 366
読者プレゼント	... 368



編集

スタジオイベントスタッフ

(山下 章/山中直樹・大出綾太/ゆみゆき
/中村京子)

制作スタッフ

小石朋仁(技表, 達研担当), 板場利光(CPU
戦, ユリ+舞担当), 長井雅史, 日向野友紀
(CPU戦協力), 関田清隆(龍虎チーム担当),
石井弘一(ライバルチーム担当), 八巻将之
(主人公チーム+柴舟担当), 奥地哲司(龍虎
チーム+ルガー担当), 小江哲朗(怒チーム
担当), 森 健生(キムチーム+キンク担当),
山本和行(アテナチーム担当), 香理来子(キ
ャラ・コメント担当), A-ZAP(CD & ビデオ
視聴室担当), 井上高志, 山下清隆(編集協力)

挿繪

ひっし〜, STUDIO-F, 野平賢一, 中野一起

デザイン

鈴木雅彦(Graph House), 御オリジナル
・エージェンシー, ロゴス

写植

JC'

印刷

奥村印刷機

製本

聖賢堂

協力

御S N K, サイトロン&アート御, 御キョー
ウィンターナショナル, 御エルスタッフプロモ
ーション, 御大阪テレビタレントビューロー,
御リコモーション, 御青二プロダクション, 御
アーツビジョン, 81プロデュース(順不同)

SPECIAL THANKS

御S N K 『ザ・キング・オブ・ファイターズ
'95 開発チーム, 新世界楽曲雑技団, 御S
N K宣伝課御一同, COYANKEE, 長崎 朋,
野中政宏

制作

マイコンBASICマガジン編集部

キャラクター別索引

チーム名	キャラクター名	技データ (§1)	対CPU戦攻略 (§4)	対CPU戦能力 (§4)
主人公 チーム	草薙 京	12	186	240
	二階堂紅丸	18	188	241
	大門五郎	22	190	242
龍虎の拳 チーム	リュウ・サカザキ	28	182	244
	ロバート・ガルシア	32	184	245
	タクマ・サカザキ	36	186	244
餓狼伝説 チーム	テリー・ボガード	42	198	246
	アンディ・ボガード	46	200	246
	ジョー・ヒガシ	50	202	247
怒チーム	ハイデルン	56	204	248
	ラルフ	60	206	248
	クラーク	64	208	249
サイコルガー チーム	麻宮アテナ	70	210	250
	シィ・ケンスウ	74	212	250
	チン・ゲンサイ	78	214	251
キム チーム	キム・カッファン	84	216	252
	チャン・コウハン	88	218	254
	チョイ・ボンゲ	92	220	253
女性格闘家 チーム	ユリ・サカザキ	98	222	256
	不知火 舞	102	224	257
	キング	226	257	257
ライバル チーム	八神 庵	112	228	258
	如月影二	118	230	259
	ビリー・カーン	122	232	258
BOSS	草薙柴舟	128	234	260
	オメガ・ルガー	132	236	262

(表内に記載されているのは、それぞれが掲載されているページです。)

マイコンBASICマガジン別冊

ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

1995年12月15日発行 定価1,580円(本体1,534円)

©1995 Printed in JAPAN

スタジオイベントスタッフ・編

発行人 平山哲雄

発行所 御電波新聞社

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15

電話 (03)3445-6111

振替 東京5-51961

※本書の内容を無断で複製、複製することは法律で禁じられていま
す。落丁・乱丁はお取り替え致します。

はじめてのKOF'95

ここでは、まだ「サ・キング・オブ・ファイターズ（以下、KOF）」シリーズをプレイしたことがない人、くわしいルールを把握していない人を対象に、基本的なルール

や遊びかたを説明していく。これよりも細かいルールについては、P.157以降の「Game System」で解説しているのて、そちらも忘れずに読んでおこう。

基本ルール

『KOF'95』の基本的なルールは、従来の対戦格闘ゲームと変わらない。さまざまな技を使い、相手キャラの体力ゲージをゼロにしたほうが勝者となる。

ところで、対戦格闘ゲームでは、試合の進行状況を「ラウンド」や「ステージ」という二つの単位で表現することが多い（例：第3ステージの2ラウンド目）。

ラウンドは、試合がはじまってから一方の体力がなくなる（KO勝ち）か、制限時間がなくなる（判定勝ち）までの区切り。ステージは、一方が規定同数の勝利をおさめる（あるいは、



▲設定を変えることで、より、1対1で闘うシングル戦も可能

対戦する場所や相手キャラが変わる）までの区切りを意味している。

『KOF』シリーズのウリである3人1組の団体戦「チームバトル・システム」は、ラウンドが変わると、勝者は残り、敗者はつぎの仲間キャラと入れ替わることが最大の特徴。

つまり、相手チームのメンバー3人を



▲最終ボスのルガールを含めた、計26人のキャラが使用できるぞ

倒すまで、つぎのステージに進むことができないのだ。

なお、テストモード（→P.178）でルールを変更すると、従来の対戦格闘ゲームと同じように、使用キャラと相手キャラが1対1で闘う「シングル戦」をプレイできる。そのモードでは、2本先取すればつぎのステージに進めるぞ。

チームエディットするかを選択



▲前作のチームは、完全な3人組だったが、今回は、異なるチームのメンバーを組み合わせる「チームエディット」が可能

使用キャラを選択



▲チームのメンバー（使用キャラ）を3人選ぶ。一つのチームに同じキャラを複数組み込むことはできないので注意しよう

順番を選択



▲チームのメンバーは、一度キメたらゲーム・オーバーになるまで変更できないが、闘う順番ならステージごとに指定できる

相手キャラをKOする



▲そして、試合開始。闘っている最中は従来の対戦格闘ゲームと同じように進行していく。ここで一方のキャラが負けると……

相手チームの選手交代



▲敗者はつぎの順番のキャラと交代。勝者はそのまま残り、前ラウンドの残り体力を引き継いで（少しだけ回復する）闘うのだ

つぎのステージへ



▲相手チームの3人とも倒せば、そのステージを勝ち抜いたことになる。写真のようなデモ画面が表示されるぞ

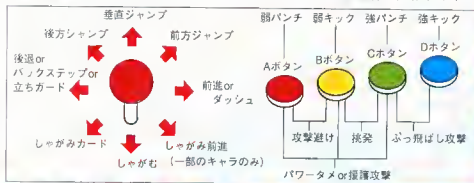
操作方法

8方向レバー+四つのボタンで構成されているコントローラの役割と、特殊動作の操作方法は、以下のカコミに

ありとあり。「A~D」は、それぞれのボタンの略称だ。

なお、これらの操作は、相手キャラ

が自分の右側にいるときのもので、左側にいる場合は、レバー操作の左右が入れ替わるので注意しよう。



ダッシュ すばやく→×?

前進よりもすばやく移動。
2回目の→は入れっぱなしに
すること。移動中は無防備

バックステップ すばやく←×?

移動方向以外はダッシュと
同じ。基本的に、移動し終わ
るまでは中断できない

しゃがみ歩き

しゃがみ姿勢で前進(後退
は不可)。移動速度は遅い。
一部のキャラのみ可能

三角跳び 空中区画画面端で

画面端を足場に前方へ再ジ
ャンプ。一部のキャラが可能

大ジャンプ ベイマのほけろを
一発だけ入力

飛距離の長いジャンプ。滞
空時間や高度は変わらない

攻撃避け AB同時

ボタンを押した瞬間から、
しばらくの間、投げ以外の
攻撃を食らわなくなる

カウンター攻撃 攻撃避け中に
A~Dいずれか

攻撃避けの動作から、その
まま反撃に転じる

挑発 BC同時

相手のパワーゲージを少し
減らす(満タン時は効果な
し)。開始直後は無防備

ぶっ飛ばし攻撃 CD同時

ヒットした相手をしばらく
ダウンさせられる。ジャンプ
中でも使用可能

援護攻撃 ABC同時

つかみ技を食らうor気絶時
に可能。仲間が相手キャラに
突進して足止めしてくれる

パワータメ ABCを割りつづける

画面下のパワーゲージをタ
メる。満タンにすれば、攻撃
力上昇などの特典がある

画面の見かた

連勝数/得点

対CPU戦ではそれまでの獲得点数の合計が表示さ
れ、対2P戦では挑戦側に「CHALLENGER」の文字、
防衛側には連勝数が表示される。

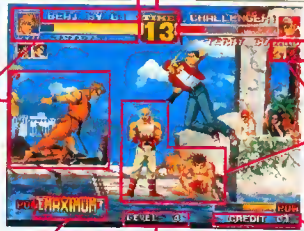
残りタイム

ラウンドごとの制限時間。スタート時に60あり、0
になると残り体力の量で勝敗をキめる。カウントが5
秒ため、実際の試合時間は約50秒。

使用キャラ&体力ゲージ

画面上部には、使用キャラ
の顔と名前、そして残り体力
が表示される。

体力ゲージは、その残量を
黄色のバーで表示している
が、残量が1/4以下になら
ず、余白の部分も赤く点滅す
る。この状態になると、超必
殺技が何度でも使用できるよ
うになるので覚えておこう。



仲間キャラとその勝敗

画面上部のカコミ内に、フ
ィールドの奥にいる仲間キャラ
の状態が表示される。負けたキ
ャラのカコミには汗印がつけれ
る。そのキャラ自身もうずくま
る。こうなったキャラは、援護
攻撃を行うことができない。
なお、仲間キャラは、使用キ
ャラが攻撃を受けたりすると、
ポーズが変わるぞ。

パワーゲージ

試合開始時はゼロだが、満タンにする
と、一定時間にわたってゲージ上に「MAX
IMUM」という文字が点滅する。この間
は、攻撃力が増加し、超必殺技とガードキ
ャンセルが使用可能になる(→P.165)。

CPUキャラの強さ(レベル)

対CPU戦の難易度。数字が大きくなるほ
ど、CPUキャラの反応や攻撃力が強化され
る。※注：家庭用では表示されない(MVS
版もテストモードで同様の設定可)。

クレジット数

ゲームがプレイできる回数。ネオジオ
カートリッジ版の場合、クレジットは1P・
2P側それぞれ「4」まで可能で、対CPU戦
をプレイ(継続プレイも含む)した場合の
み、クレジットが減っていく。

The STORY of KOF'95

主人公チームでプレイしたときのストーリーの流れを、ビジュアル・シーン中心に紹介しよう。正確なメッセージの流れ、あるいは、それぞれのチームでどのようにメッセージが変わっていくかは、メッセージLibrary (→P.304) を参考にしてほしい

オープニング...

京と庵を前面に押しだし、シリーズのキャラクター性の高さをアピールしているオープニング。ロケテストでは女性ファンの黄色い声飛びかったそうだし



▲炭々と読み上げられる招待状



▲雷が一瞬だけ男の姿を見せる



以上.....[R]

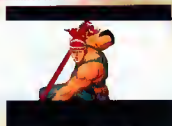
▲そして、封筒にはRの刻印が



▲各国から再び集まる猛者たち



▲影二がスライドしてくる



▲ビリーが登場したあと



▲庵が青白い炎を左手に燃やす



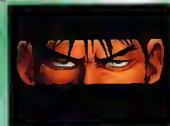
▲互いを背に対峙する京と庵



▲一族が対立する因縁の2人だ



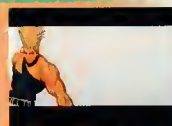
▲和服姿の男が岸壁にたたずむ



▲鋭い眼光は何を見すえる?



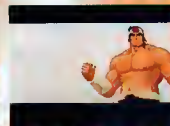
▲炎をバックに、構える京



▲閃光に紅丸の姿が見える



▲ゆっくりと腕を上げきり.....



▲大門の姿も一瞬インサート



▲炎とともに振りおろされる腕



▲京にズームしていき



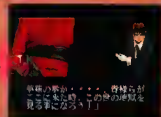
▲アップになる、不敵な表情だ



▲縮小しながらフレーム・イン



▲'95.のタイトルが現れる



▲順題に勝ち進んでいるチームを、秘書が報告する



▲大会の主催者は、やはりルガールだったのだ



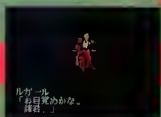
▲そしてオープニングにも見た和服姿の男の影



▲ルガールの手下とおぼしきこの男はいったい……？



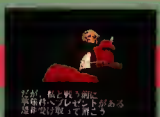
▲突然の催涙ガスに、意識を失ってしまう3人



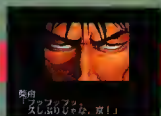
▲気がつけば、そこはルガールの秘密基地だった



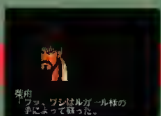
▲京たちはルガールの生存をうずうす感じとっていた



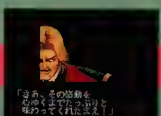
▲虎視眈々と前年度の復讐を狙っているルガール



▲なんと、そこにはルガールに殺されたはずの草薙柴舟が



▲彼は蘇生処置を受け、ルガールに洗脳されていたのだ



▲残酷な状況を用意できたことに笑みを浮かべるルガール



▲元草薙流古武術伝承者・草薙柴舟との闘いはじまる



▲教師の末、ついに柴舟は力尽きて倒れていく



▲京に倒されて正気を取りもどした柴舟。だが……



▲ルガールへの怒りにコブシをふるわせる京



▲柴舟戦も、ルガールにとってはほんの余興にすぎない



▲よみがえったルガールが、意味深げに左手をあげる



▲ついに邪悪な本性を現した怪物……オメガ・ルガール



▲傷もいぬまま、京たちの最後の闘いはじまる



▲ルガールを倒したのちにエンディングへ……(→P.136)

1コインクリアすると…



▲スタッフロールのあとに記念写真が表示される。ゲーム中には登場しなかった、京の彼女・ユキの顔もあるぞ

ネオジオCD版のちがい

アーケード版やネオジオ・カートリッジ版よりもあとに発売されるネオジオCD版には、なんらかの新要素が加えられていることが多い。独自のローディング画面が用意されているのは、もはや当たり前。『餓狼伝説3』では「ちびっこシステム」などという新モードまで追加されていた。ならば、ネオジオCD版『KOF'95』のちがいは？ その秘密が、いま明らかになる……。



▲エンディングのデモをロードしている間、ごらんのような京と庵のイラストのどちらかがランダムで表示されるのだ

ローディング画面



▲今回のローディング画面は、わりとシンプル。モノトーンのイラストで、つぎの試合に出場するキャラクターの顔を紹介してくれる。このイラストは§4にすべて掲載してあるぞ

アテナチームでクリアすると……



▲アテナチームの通常のビジュアル・エンディングが終了したあと、アテナBANDが歌を聞かせてくれる。曲はもちろん、「MY LOVE〜勇気を出して〜」(by長崎 朋)。ファンは必見&必聴だ



1コインクリアすると……

コンティニューを使わずにゲームをクリアすると、驚くような次回作の予告編が流れるはじめるのだ。しかも「1996年」とうたっている以上、『KOF'96』の登場はまちがいない？

81 Fighters' File



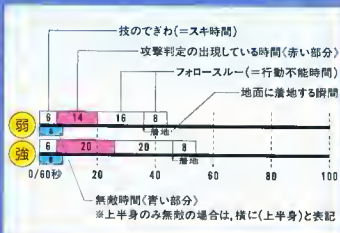
本書を読むときの注意事項

●攻撃値について

攻撃値とは、その技の威力を表わす基本数値。この値に、さまざまな修正が加わり、実際に相手に与えるダメージが決定される(→P.176)。特別な書式例は、以下のとおり。
 ・42+21……1回の動作で攻撃が2発連続でヒットする。1発目の攻撃値が42、2発目が21となっている。
 ・初期値42(42+21)……1回の動作で、攻撃値42の技が2発ヒットする。本当の攻撃値は42+42だが、連続でヒットした場合、2発目以降はダメージが半減していくため、与えるダメージが()内のように変化していく。
 ・12, 21……技の当たるタイミングにより、攻撃値が42の場合と21の場合がある、ということ。攻撃がでた瞬間に当たった場合は前者、攻撃がでたあとに当たった場合は後者の攻撃値となる。

●タイム・チャートについて

必殺技の欄には、その技の動きを30分の1秒(=60分の2秒)単位で計測した「タイム・チャート」が掲載されている。その見かたは、下のとおり。なお、タイム・チャートは、技を空振りさせたときのデータをもとに作成されている。



主人公 チーム

昨年と同じチームを組み、大会への参加を決意する京、紅丸、五郎の3人。

しかし、八神 庵の登場により、オロチ一族の影は、京を“草薙の血の宿縁”に巻き込んでいく――。

炎・雷・大地と、各々を象徴する力もパワーアップし、格闘家として着実に力をつけた彼らは、主人公の名にふさわしい闘いを見せるにちがいない。



俺の拳は灼熱の炎! あんたらに、この炎は消せねえよ!

K_{YO}
K_{USANAGI}

G_{ORO}
D_{AIMON}

B_{ENIMARU} N_{IKAI}D_O



STAGE

日本(ネオジオランド)

SNKの直営店・ネオジオランド3号店前の道路。周囲に工事中の看板(試合用の通行規制か?)があること、店内のレイアウトが異なることをのぞけば、実在の風景(→P.153)を忠実に再現している。決着がつくと、「キヤー、京サマ〜♥」という歓声が「あがるぞ」。

CHICK



▲観衆の中に「餓狼3」の山崎とマリーの姿が。左の人形は……?

▼奥にはSNKビル。実際は、もう少し離れたところにあるのだが……



THE ART OF FIGHTERS'95

主人公
TEAM



草薙京



●基本技

「所詮は墜ちた炎、
本物の炎を食らいな……八神！」

去年に引きつづいて、今年もKOF開催か……。招待状？ もらったよ。それもルガールの秘書じきじきにな。他が修行を終えて、日本にもどったときを狙って現れやがった。断る理由もねえしな、1年間の修行の成果を試す、絶好のステージだぜ。

優勝？——当然さ。参加するからには頂点を目指す、当たり前のことだ。ただ、KOFはなにかとウサンクせえからな。ウワサじゃあの八神がでてるって聞くし……。草薙流古武術を継承するには、八神家との対決は、避けて通れない道ってわけだ。

へっ、まあ、八神だろうと誰だろうと関係ねえ。俺の炎で焼き尽くすまでだぜ。

PROFILE

名前：草薙 京（くさなぎ きょう）
格闘スタイル：草薙流古武術
＋我流拳法

国籍：日本
誕生日：12月12日
年齢：20歳
身長：181cm
体重：75kg
血液型：B（RH-）
趣味：詩を書くこと
好きな食べ物：焼き魚
得意スポーツ：アイスホッケー
大切なもの：単車と彼女（ユキ）
嫌いなもの：努力

弱パンチ(Aボタン)

立ち(近距離)

春式	
攻撃値	18
得点	100
気絶値	8
キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
ガード	立ち
方向	しゃがみ

立ち(遠距離)

夏式	
攻撃値	18
得点	100
気絶値	8
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード	立ち
方向	しゃがみ

しゃがみ

拾壹式	
攻撃値	18
得点	100
気絶値	8
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード	立ち
方向	しゃがみ

垂直ジャンプ

拾七式	
攻撃値	18
得点	300
気絶値	8
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード	立ち
方向	しゃがみ

斜めジャンプ

拾八式	
攻撃値	18
得点	300
気絶値	10
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード	立ち
方向	しゃがみ

強パンチ(Cボタン)

五式

攻撃値	50	キャンセル	のけぞり
得点	300	ガード	立ち
気絶値	16	方向	しゃがみ

七式

攻撃値	50	キャンセル	のけぞり
得点	300	ガード	立ち
気絶値	16	方向	しゃがみ

拾五式

攻撃値	54	キャンセル	のけぞり
得点	200	ガード	立ち
気絶値	15	方向	しゃがみ

拾九式

攻撃値	54	キャンセル	のけぞり
得点	400	ガード	立ち
気絶値	18	方向	しゃがみ

拾九式

攻撃値	52	キャンセル	のけぞり
得点	400	ガード	立ち
気絶値	16	方向	しゃがみ

弱キック(Bボタン)

貳拾貳式

攻撃値	20	キャンセル	のけぞり
得点	200	ガード	立ち
気絶値	8	方向	しゃがみ

貳拾七式

攻撃値	18	キャンセル	のけぞり
得点	200	ガード	立ち
気絶値	8	方向	しゃがみ

参拾参式

攻撃値	18	キャンセル	のけぞり
得点	200	ガード	立ち
気絶値	7	方向	しゃがみ

四拾参式

攻撃値	20	キャンセル	のけぞり
得点	300	ガード	立ち
気絶値	12	方向	しゃがみ

四拾八式

攻撃値	20	キャンセル	のけぞり
得点	300	ガード	立ち
気絶値	10	方向	しゃがみ

強キック(Dボタン)

七拾六式

攻撃値	54	キャンセル	のけぞり
得点	400	ガード	立ち
気絶値	17	方向	しゃがみ

九拾九式

攻撃値	57	キャンセル	のけぞり
得点	400	ガード	立ち
気絶値	17	方向	しゃがみ

九拾八式

攻撃値	52	キャンセル	転倒
得点	300	ガード	立ち
気絶値	20	方向	しゃがみ

七拾八式

攻撃値	57	キャンセル	のけぞり
得点	400	ガード	立ち
気絶値	18	方向	しゃがみ

七拾九式

攻撃値	53	キャンセル	のけぞり
得点	400	ガード	立ち
気絶値	18	方向	しゃがみ

百八式・闇払い

↓↘→+AorC

弱
強



ガード	立ち	○	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	○	なし

	弱	強
攻撃値	40	
得点	500	700
気絶値	27	
最大ヒット数/最大ダメージ	1/1	
ヒット効果	燃焼	

なぎ払うように左手を振るい、指先から地をはう炎を前方へはなす。食らった相手は赤く燃えるが、のけぞるだけでダウンはしない(相手が地上にいた場合。空中の相手が食らった場合は、燃焼+ダウンになる)。

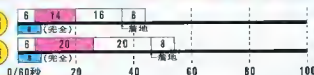
技の動作は弱強で共通になっており、炎をはなすまでにかかる時間や、攻撃後のスキはまったく変化しない。ただし、炎の移動速度とヒット時の得点については、弱より強のほうが大きくになっている。



百式・鬼焼き

→↓↘+AorC

弱
強



ガード	立ち	○	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	○	なし

	弱	強
攻撃値	50, 30	50+30
得点	500, 500	700+700
気絶値	16, 16	16+16
最大ヒット数/最大ダメージ	1/4	2/3
ヒット効果	燃焼	燃焼+燃焼ダウン

かかみ込んだ姿勢から跳ね上がり、腕からはなつ炎で周囲をなぎ払う。1発目の攻撃判定がでる(写真2枚目のポーズ。ヒジの部分に判定があり、攻撃値は50)まで完全無敵。それ以降は無敵が切れて、攻撃値も30に低下する。

強でだと、弱より高く跳ね上がるほか、1発目にダウン効果がないため、2発目まで連続ヒットするようになる(逆を言うと、地上の相手に対しては、2発目までヒットさせないと相手がダウンせず、反撃のスキを与えてしまう)。



CD同時 鳳麟・陽

キャンセル

攻撃値	62	キャンセル	○
得点	800	ヒット効果	ぶっとびダウン
気絶値	22	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

空中ぶっ飛ばし攻撃 跳び鳳麟

攻撃値	62	キャンセル	×
得点	800	ヒット効果	ぶっとびダウン
気絶値	22	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

CD同時 ジャンプ中に

攻撃受け 霞

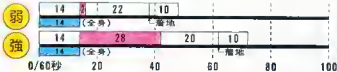
攻撃値	32	キャンセル	○
得点	900	ヒット効果	のけぞり
気絶値	15	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

カウンター攻撃 外式・霞裏討

攻撃値	32	キャンセル	○
得点	900	ヒット効果	のけぞり
気絶値	15	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

百舌式・龍車

←↓↙+BorD



	弱	強
攻撃値	50	初弾値38 (38+19)+30
得点	500	700+700+200
気絶値	20	10+10+10
最大ヒート/最大ダメージ	1/1	3/3
ヒット効果	ダウン	ダウン (両目のみダメージ)

ガード	立ち	○	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	○	強のみあり

弱



前方へ跳ね上がったの回し蹴り。強で打った場合は、回し蹴り2連発で相手を宙に浮かせたあと1回転してカカトを振り下ろし、食らった相手を地面へたたき落とす。弱強ともに、攻撃判定がでる直前まで全身無敵（投げられ判定あり）。強の攻撃値は正確には38+38+30だが、1〜2発目は連続でヒットすると2発目のダメージが半減するため、すべて当てた場合の数値は表のとおりになる。

強



外式・轟斧 陽

HIT

→+D



1歩踏み込みカカトを振り下ろす。しゃがみガード不可。	攻撃値	40+10	キャンセル	×
	得点	400+400	ヒット効果	のけぞり(相手の相手はダウン)
	気絶値	18+18	ガード	立ち
			方向	しゃがみ

外式・奈落落とし

ジャンプ中に
↓要素+C



攻撃が当たったときの地面直（ヒートストップ）がない技。	攻撃値	42	キャンセル	×
	得点	800	ヒット効果	のけぞり(相手の相手はダウン)
	気絶値	18	ガード	立ち
			方向	しゃがみ

七拾五式 改

↓↘→+BorD
(攻撃中にBorDで追加攻撃)



	弱	強
攻撃値	40+30	
得点	400+400	
気絶値	6+16	
最大ヒート値/最大ダメージ/回復	2/2	
ヒット効果	ダウン	



ガード	立ち	○	空中連続ヒット	
方向	しゃがみ	○	あり	

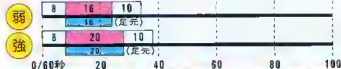
小さく前方へ跳ねて(強の場合は前進後に跳ねて)蹴り上げる。蹴り上げのポーズ中にBorDボタンを追加入力すると、2発目の蹴りをくりだす。弱の2発目以外は、攻撃後に追い打ちを当てる(相手の食らい判定を残せる)。なお、↓↘→+Bのあとに↓↘→+Dを追加入力すると、2発目の性能を強にすりかえられるため(Dだけの追加入力では弱のまま)、食らい判定を残すことが可能。



式百拾五式・夢月 陽

→↘↓↙++BorD

前方へ走っていき(走行距離は、弱が短く強が長い)、相手に接近したらヒジ打ちをくりだし、食らった相手を右手で持ち上げて炎の爆発をたたき込む。走行中は足元無敵で、投げられ判定もない。ヒジが空振ると右手を突き上げずに動作を終了する。



ガード	立ち	○	空中連続ヒット	
方向	しゃがみ	○	あり	

	弱	強
攻撃値	20+50	
得点	800	800
気絶値	0+15	
最大ヒート値/最大ダメージ/回復	2/2	
ヒット効果	のけぞり+燃焼ダウン	



特殊技

八拾八式

2 HIT

↘+D

左足を前方へ突き出したあと、右足を大きく振り回す。前作ではしゃがみ強キ

ックだった技だが、1発目がヒットしても相手は倒れなくなり、2発目へと連続でつながるようになった。そのかわり、必殺技キャンセル不可となっている。

攻撃値	40+30	キャンセル	×
得点	400+400	ヒット効果	のけぞり+燃焼
気絶値	4+12	ガード 立ち	×
		方向	しゃがみ ○



裏百八式・大蛇薙

↓↙↘↙↓↘→+C



左手に炎をやどして構えたのち、前進しながら豪火で広範囲を焼き払う。全身が赤く熱え上がる直前まで上半身無敵で、炎をやどす直前までは投げられ判定もない。

左手をにかけているポーズ（写真3枚目）をとっているときにCボタンを押せばなしにしておくと、最大60分の128秒、このポーズのまま攻撃を“タメ”しておくことができる（タイム・チャートはタメを行なわなかったときのもので、60分の8秒間このポーズをとる）。ただし、タメることで攻撃力が上昇する、といった特典はない。

攻撃値	140
得点	2500
気絶値	0
最大ヒール回復量	1/1
最大ダメージ回復	燃焼ダウン

ガード	立ち	○
方向	しゃがみ	○
空中連続ヒット	なし	



▲腰を上げて左手をかかげ ▲手のひらの上に炎をやどす ▲このポーズは“タメ”が可能 ▲腰を落として身構えたあと



▲左手をうしろに引いて構え ▲体を赤く熱え上がらせつつ前方へ踏み込み ▲前方をなぎ払うように、左手を横に振るって



▲全身を包み込むほど爆発的な量の豪火をはなつ ▲豪火は短時間で消えていき、そのあとは ▲左手の炎を消して動作終了

投げ技

一刹背負い投げ

相手の近くで

←OF→+C

背負い投げて相手を地面にたたきつけたあと、自分も体をひねって倒れかかり、

左のヒジをたたき込む。コマンド入力時のレバー方向へ相手を投げる事が可能。なお、地上専用の投げ技のため、空中にいる相手は投げられない。

攻撃値	36+20	攻撃回数	2
得点	1000	投げ間合い	28ドット
気絶値	0	距離	高さ



二階堂紅丸



●基本技

「俺様の活躍、しっかり
見ていてくれよ！お嬢さんたち！」

驚いたぜ、まったく。京の出迎えに
五郎と2人して港にでたら、奇妙な輩
に襲われてな。そいつがルガールの秘
書だったんだ。

KOFの招待状を受け取ったけど、
文句はないね。あの2人の修行
の成果を拜見できるし、俺様の存在を
全世界にアピールできるしな(笑)。
もちろん華麗に闘い美しく勝つ、ね。
俺様に宿る雷の力は、そのためのもの
だからな。そうそう、今大会では磨き
をかけた新技、お披露目するぜ。これ
で世界中のお嬢さんたちの、ハートを
ゲットすることまちがいなし、楽
しみにしてくれ。

……あ、それから(カメラマン
たちに)俺様の写真はきれいに撮
ってくれよな、センキュー！

PROFILE

名前：二階堂紅丸
(にかいどう べにまる)
格闘スタイル：シューティング
国籍：日本(日米ハーフ)
誕生日：6月6日
年齢：21歳
身長：180cm
体重：70kg
血液型：O
趣味：とにかく目立つこと
好きな食べ物：さしみ
得意スポーツ：クレール射撃
大切なもの：自分自身
嫌いなもの：おたく

弱パンチ(Aボタン)

フック

攻撃値	15	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しやみ ○

立ち(近距離)

ジャブ

攻撃値	15	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しやみ ○

立ち(遠距離)

しやみジャブ

攻撃値	13	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード	立ち ○
		方向	しやみ ○

しやみ

ジャンプエルボー

攻撃値	15	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード	立ち ○
		方向	しやみ ○

垂直ジャンプ

ジャンプエルボー

攻撃値	15	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード	立ち ○
		方向	しやみ ○

斜めジャンプ

強パンチ(Cボタン)

エルボー

攻撃値	47	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	23	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

弱キック(Bボタン)

サイドキック

攻撃値	20	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

強キック(Dボタン)

ニーキック

攻撃値	54	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

ストレート

攻撃値	47	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	23	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

ハイキック

攻撃値	20	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

ジャンピングソバット

攻撃値	54	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

しゃがみフック

攻撃値	50	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

しゃがみキック

攻撃値	18	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	6	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

しゃがみローキック

攻撃値	51	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	転倒
気絶値	12	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

ジャンプアッパー

攻撃値	53	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	23	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

ジャンプキック

攻撃値	20	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

ジャンプサイドキック

攻撃値	54	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

ジャンプアッパー

攻撃値	49	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

ジャンプニーキック

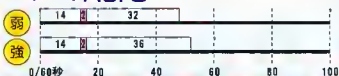
攻撃値	20	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

ジャンプサイドキック

攻撃値	42	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	12	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

雷撃拳

→↓↘+AorC



腕を通してコブシへ電気を流したのち、前方へ放出し、小さな電光をはなつ。電光は、小型の飛び道具ならカキ消すことも可能。強で出した場合は、電光をはなつときに少し前方へ踏み込むぶん、速くへ攻撃が届くかわりに、攻撃後の硬直も長くなる。

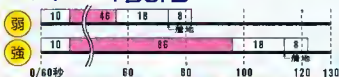
ガード	立ち	○	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	○	なし

	弱	強
攻撃値	62	
得点	600	800
気絶値	5	
最大ヒット回数 最大ダメージ回数	1/1	
ヒット効果	感電ダウン	



真空片手駒

→↘↓↙←+BorD



地面につけた片手を軸に、体を駒のように高速回転させて、食らった相手を後方へふっとばす。回転中はABCD同時押しで技の中断が可能。弱強のちがいは回転回数。なお、最大ケズリ回数は、攻撃開始の瞬間に相手が背後へ回り込んだときの限界数値だ。

ガード	立ち	○	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	○	なし

	弱	強
攻撃値	64	
得点	200	300
気絶値	0	
最大ヒット回数 最大ダメージ回数	1/7	1/12
ヒット効果	逆方向へふっとびダウン	



スーパー稲妻キック

↓↑+BorD



蹴りを振り上げて、そのまま宙返りすると、上空へ雷撃が走っていく。動作開始の瞬間のみ全身無敵付着にはつかまると、強で出すと、攻撃値は弱と同じだが攻撃動作がやや遅くなり、さらに高く跳び上がるため、そのぶんスキも大きくなる。

ガード	立ち	○	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	○	なし

	弱	強
攻撃値	55	
得点	700	900
気絶値	18	
最大ヒット回数 最大ダメージ回数	1/4	1/3
ヒット効果	感電ダウン	



ジャンプハイキック

CD同時



攻撃値	60
得点	800
気絶値	20

キャンセル	○
ヒット効果	ふっとびダウン
カード	立ち
方向	しゃがみ

トゥースタンブ

ジャンプ中にCD同時



攻撃値	60
得点	800
気絶値	20

キャンセル	×
ヒット効果	ふっとびダウン
カード	立ち
方向	しゃがみ

避け

カウンター攻撃



攻撃値	36
得点	900
気絶値	15

キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
カード	立ち
方向	しゃがみ



キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
カード	立ち
方向	しゃがみ

居合い蹴り

↓↘→+BorD



ガード 立ち ○ 空中連続ヒット
方向 しゃがみ ○ なし

残像しか見えないほど高速の前蹴り。(ヒット、ガード、空振りに関係なく) 蹴りの攻撃判定がでた直後に↓↑+BorDとコマンド入力すると、蹴りのもどりの動作をキャンセルして、反動三段蹴りへ移行する。
弱強のちがいは得点のみ。

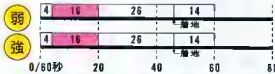
	弱	強
攻撃値	60	
得点	500	700
気絶値	10	
最大ヒット回数 最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	のけぞり	



反動三段蹴り

居合い蹴り中に
↓↑+BorD

居合い蹴りの動作から、踏みこんでのソバット→スーパー稲妻キックと連続でくだす。なお、このときのスーパー稲妻キックは通常時より性能が低い。弱強のちがいは得点のみ。



	弱	強
攻撃値	25+35	
得点	300+300	600+600
気絶値	0+10	
最大ヒット回数 最大ケズリ回数	2/2	
ヒット効果	のけぞり+感電ダウン	
ガード 立ち ○ 空中連続ヒット 方向 しゃがみ ○ なし		



雷光拳

↓↘→↓↘+C



攻撃値	50×5	ガード 立ち ○
得点	2500	方向 しゃがみ ○
気絶値	0	空中連続ヒット
最大ヒット回数 最大ケズリ回数	5/2	なし
ヒット効果	感電 感電目的の感電ダウン	

連続ヒットする雷撃をはなつ、雷撃拳の強化版。霸王昇龍拳など大型の飛び道具もカキ消す能力を持つ。複数回ヒットしてもダメージが半減しないため、ヒット数がそのまま与えるダメージに反映されるのかポイント。なお、ケズリ回数はヒット数より大幅に少ない。



▲右腕に雷を落とし ▲巨大な雷撃を前方へ放出 ▲5回フラッシュしたあと ▲雷撃は消滅する

特殊技・投げ技

特殊技 フライングトリル 攻撃値 初弾値14 (14+7+3) 得点 1発につき300 気絶値 1発につき6	ジャンプ中に ↓要素+D キャンセル × ヒット効果 のけぞり ガード 立ち ○ 方向 しゃがみ ○	投げ技 フロントスープレックス 攻撃値 60 得点 1000 気絶値 0 投げ 距離 20ドット 高さ 一	相手の近くで ←or→+CorD 攻撃回数 1 攻撃値 56 得点 1000 気絶値 0	空中投げ スピニングニードロップ 攻撃回数 1 攻撃値 56 得点 1000 気絶値 0 投げ 距離 20ドット 高さ 42ドット	ジャンプ中に相手の近くで ↑以外+CorD 攻撃回数 1 攻撃値 56 得点 1000 気絶値 0
--	---	---	---	--	--

大門五郎



●基本技

「!」

今回のKOFも、去年と同じ顔触れでチームを組むことになるのは。もともと、港の一件からしてみれば、この大会の裏で剣春の画策が行なわれても不思議はなかろう。去年の例もあるし。そうなれば、この組み合わせになったことは感謝せねばな。ワシらは1昨年、異種格闘技戦で闘って以来の付き合いだ。お互いの短所・長所を知り尽くした者どうしは、敵に回れば恐ろしいが、味方に着けば頼もしいものよ。

仲間と言うても、甘えはない。お互い、一流の格闘家だ。京には京の、紅丸には紅丸の闘いがあり、そして、ワシにはワシの闘いがある。各人、死力を尽くすのみ……勝利はその先に存在するのだからな。



PROFILE

名前：大門五郎（だいもん ごろう）
 格闘スタイル：柔道+我流格闘術
 国籍：日本
 誕生日：5月5日
 年齢：29歳
 身長：204cm
 体重：103kg
 血液型：A
 趣味：自然と親しむこと
 好きな食べ物：ザルソバ
 得意スポーツ：柔道
 大切なもの：ゲタ
 嫌いなもの：精密機械

弱パンチ(Aボタン)

胃突き

攻撃値	21	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

立ち(近距離)

胸突き

攻撃値	21	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

立ち(遠距離)

突き

攻撃値	19	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

しゃがみ

跳び直突き

攻撃値	21	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	12	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

垂直ジャンプ

跳び直突き

攻撃値	21	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	10	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

斜めジャンプ

強パンチ(Cボタン)

腹裏拳

攻撃値 54	キャンセル ○
得点 300	ヒット効果 のけぞり
気絶値 20	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ○

弱キック(Bボタン)

顔蹴り

攻撃値 23	キャンセル ○
得点 200	ヒット効果 のけぞり
気絶値 8	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ○

強キック(Dボタン)

横すくい蹴り

攻撃値 62	キャンセル ○
得点 400	ヒット効果 のけぞり
気絶値 20	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ○

両手突き

攻撃値 54	キャンセル ○
得点 300	ヒット効果 のけぞり
気絶値 20	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ○

下段蹴り

攻撃値 23	キャンセル ○
得点 200	ヒット効果 のけぞり
気絶値 8	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ○

顔蹴り

攻撃値 62	キャンセル ×
得点 400	ヒット効果 のけぞり
気絶値 20	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ○

頭上払い

攻撃値 54	キャンセル ○+X
得点 200+200	ヒット効果 のけぞり
気絶値 12+12	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ○

足払い

攻撃値 21	キャンセル ○
得点 200	ヒット効果 のけぞり
気絶値 7	ガード 立ち ×
	方向 しがみ ○

突き蹴り

攻撃値 57	キャンセル ○
得点 300	ヒット効果 転倒
気絶値 12	ガード 立ち ×
	方向 しがみ ○

跳びひし落とし

攻撃値 60	キャンセル ×
得点 400	ヒット効果 のけぞり
気絶値 23	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ×

跳びひさ蹴り

攻撃値 23	キャンセル ×
得点 300	ヒット効果 のけぞり
気絶値 12	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ×

跳び蹴り

攻撃値 62	キャンセル ×
得点 400	ヒット効果 のけぞり
気絶値 23	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ×

跳びひし落とし

攻撃値 57	キャンセル ×
得点 400	ヒット効果 のけぞり
気絶値 18	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ×

跳びひさ蹴り

攻撃値 23	キャンセル ×
得点 300	ヒット効果 のけぞり
気絶値 10	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ×

跳び蹴り

攻撃値 60	キャンセル ×
得点 400	ヒット効果 のけぞり
気絶値 18	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ×

天地返し

相手の近くで
→↘↓↙←+□



背負い投げて相手を地面へたたきつけたあと、さらに上空へほうり投げる。相手は背負い投げのときとほうり投げられたときの2回、ダメージを受ける。投げ間合いは、全投げ技中で最大(地獄極楽落としと互角)。前作では、この技と超大外刈りには気絶値があったが、本作では0になっている。

攻撃値	50+40
得点	1500
気絶値	0
攻撃回数	2
ガード	不可
投げ間合い	距離 60ドット 高さ —

超大外刈り

相手の近くで
→↘↓↙+□

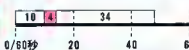


高く振り上げた足で、相手の足を豪快に払い飛ばす。相手は宙を回転して地面へたたきつけられる。天地返しより投げ間合いが狭く、威力もやや劣るが、ほかの技が暴発しにくいという利点がある(天地返しは、強・地雷震が→↘↓↙+□というコマンドで打てるため、そちらが暴発する恐れがある)。

攻撃値	72
得点	1000
気絶値	0
攻撃回数	1
ガード	不可
投げ間合い	距離 48ドット 高さ —

雲つかみ投げ

←↘↓↙+△

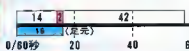


空へ伸ばした手に触れた相手をつかんで投げ捨てる。攻撃判定で見ているため、地上の相手もつかめるが、ガードは可能(ケズリ能力はない)。

攻撃値	70
得点	1000
気絶値	0
攻撃回数	1
ガード	可能
投げ間合い	距離 (相手の肩より伸ばした長さで判定) 高さ —

切り株返し

←↘↓↙+□



手の向き(=攻撃方向)はちがうが、性能は雲つかみ投げと同じ。つかみ判定が出現するまで足元無敵のほか、伸ばした手の部分にも食らい判定がない。

攻撃値	70
得点	1000
気絶値	0
攻撃回数	1
ガード	可能
投げ間合い	距離 (相手の肩より伸ばした長さで判定) 高さ —

ぶっ飛ばし攻撃

木倒打

CD同時

空中ぶっ飛ばし攻撃

葉磨打

ジャンプ中に

CD同時

攻撃避け

木枯らし

カウンター攻撃

突き上げ

攻撃値	66
得点	800
気絶値	24

キャンセル	○
ヒット効果	ぶっとびダクン
ガード	立ち
方向	しるがみ

攻撃値	66
得点	800
気絶値	24

キャンセル	×
ヒット効果	ぶっとびダクン
ガード	立ち
方向	しるがみ

攻撃値	38
得点	900
気絶値	15

キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
ガード	立ち
方向	しるがみ

地雷震

→↓↘+AorC



弱でだすと、振り上げた腕で地面をたたき、大地を揺るがす振動を起こす。地面全体に判定が発生し、立っている相手はたとえ攻撃連打中でも転倒してしまふ。ただし、しゃがんでいれば攻撃をだしても食らわない。強でだすと、最初の腕を振り上げる動作のみを行なう、フェイント技になる。

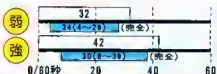
ガード 方向	立ち しゃがみ	× ○	空中連続ヒット なし
-----------	------------	--------	---------------



攻撃値	40
得点	500
気絶値	26
最大ヒット数	1/0
最大ダメージ	(ケスリ能力なし)
ヒット効果	その場に転倒

超受け身

↓↙←+BorD

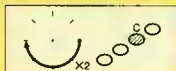


前転して、地面にあお向けに倒れ込む“受け身”の動作をとる。攻撃能力のない移動技。転がりはじめてから受け身を取って立ち上がる。

りはじめるまで完全無敵だが、その前後は無防備状態だ。弱強のちがいは、動作速度と移動距離。弱のほうが動作が速く、遠くまで転がる。



地獄極楽落とし

相手の近くで
(→↓↙←)×2+C

超大外刈りから背負い投げを3連発したのち、上空へほうり投げる。投げ技の連発。相手が地面に激突すると爆発が起こり、5発目のダメージを与える。コマンドの関係上、急いで入力すると天地返しにバケやすい。



▲まずは超大外刈り ▲地面にたたきつけたら ▲持ち上げて背負い投げ ▲反対側へたたきつける

攻撃値	70+30×4
得点	2500
気絶値	0
攻撃回数	5

ガード	不可
投げ 距離	60ドット
投げ 高さ	—



▲さらに相手を持ち上げ ▲すばやく右→左と往復 ▲連続で投げたあとは ▲上空へほうり投げて ▲勝利ポーズをとる

つかみ技
相手の近くで
十字絞め
+Or+↘+C

攻撃値	1発につき 11
得点	200
気絶値	0
投げ 距離	16ドット
投げ 高さ	—
攻撃回数	2~7

投げ技
横車
+Or+↘+C

攻撃値	64
得点	1000
気絶値	0
投げ 距離	16~34 ドット
投げ 高さ	—
攻撃回数	1

投げ技
送り足払い
+Or+↘+D

攻撃値	56
得点	1000
気絶値	0
投げ 距離	24ドット
投げ 高さ	—
攻撃回数	1

龍虎の拳 チーム

ROBERT GARCIA

**ST
AKUMA
AKAZAKI**

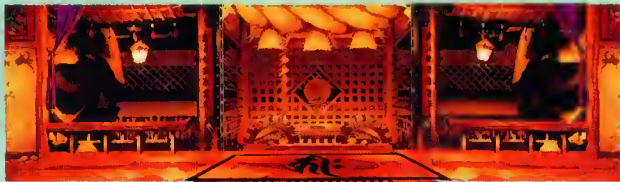


極限流は常に死闘をくり抜けて
闘えられた技！ 闘いはしない！

史上最強の空手家とうたわれた極限流一派が、ふたたび大会に参戦してきた。正拳突きを得意とするリュウ、足技を得意とするロバート、そして極限流の創始者であるタクマ。それぞれが長所を活かして編みだした必殺技で、極限流空手の名を世界中にどこまで広げることができるだろうか？



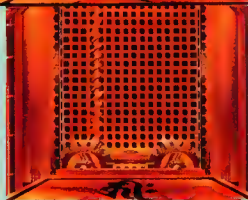
RYO SAKAZAKI



STAGE

アメリカ(サウスタウン)の闘技場

サウスタウンに建設された闘技場の内部。周囲には巨大な綱車やシメ縄、梵字や写経の文字が目につく。天井間へ登るエレベーターの中で試合が開始されるため、各ROUNDとも、しばらくの間、両面(フィールド)が左右にスクロールしない。



CHECK



▲ラウンドが変わると、奥の背景が仁王像の腰→胸→顔に変化するぞ

THE ART OF FIGHTERS'95



龍虎の拳
TEAM

リョウ・サカザキ



●基本技

「無敵の龍と呼ばれたからには、
負ける訳にはいかないな」

一番ホッとしてるのは、ユリの留守中に、招待状が届いたことだな(笑)。あいつ、いま旅行中なんだ。こんな物騒なものを見せたら、また大ゲンカだよ。まだまだ未熟なくせに、気持ちだけは一人前のつもりなんだから。

ロバートも親父もヤル気満々ってことだな。俺？ もちろんさ、何たって、天下のKOFだからな。ははっ、極限流空手師範代の1人だし、仮にも“無敵の龍”なんて呼ばれてるからには、負けたらサマにならないしね。

でも、力も気負いもないよ。日頃の成果を試すつもりで出場するだけさ。去年、対戦したヤツらもでてるんだろ？ どれくらい力をつけたか、楽しみにしてるぜ。

PROFILE

名前：リョウ・サカザキ
格闘スタイル：極限流空手
国籍：日本
誕生日：8月2日
年齢：24歳
身長：179cm
体重：68kg
血液型：O
趣味：日曜大工（家の棚とかはリョウが作ったらしい）
好きな食べ物：モチ、納豆
得意スポーツ：相撲（子供のころは真け知らずだった）
大切なもの：拾ってきて自分でレストアしたバイク、牧場の親父さんからもらった馬（名前はまだない）
嫌いなもの：足がいっぱいついた虫（ムカデなど）

弱パンチ(Aボタン)

ヒジ打ち

攻撃値	19	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

立ち(近距離)

左正拳

攻撃値	19	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

立ち(遠距離)

しゃがみ正拳突き

攻撃値	17	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	6	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

しゃがみ

跳び正拳突き

攻撃値	19	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

垂直ジャンプ

跳び正拳突き

攻撃値	19	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

斜めジャンプ

強パンチ(Cボタン)

ボディーブロー

攻撃値	47	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

右正拳突き

攻撃値	47	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

しゃがみアッパー

攻撃値	54	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

跳び右正拳突き

攻撃値	54	キャンセル	○
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

跳び右正拳突き

攻撃値	52	キャンセル	○
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

弱キック(Bボタン)

足掛け蹴り

攻撃値	17	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

横蹴り

攻撃値	17	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

しゃがみ足払い

攻撃値	15	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	6	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

跳び蹴り

攻撃値	17	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

跳び蹴り

攻撃値	17	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

強キック(Dボタン)

外回し蹴り

攻撃値	54	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

後ろ回し蹴り

攻撃値	54	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

回転足払い

攻撃値	50	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	転倒
気絶値	12	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

跳び回し蹴り

攻撃値	54	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

跳び回し蹴り

攻撃値	50	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

虎煌拳

↓↘→+AorC



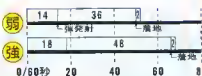
右手に気を集めて振り回したのち、前方へ突きだして気弾を発射する。弱強のちがいは、気弾の飛び速度（強のほうが速い）と得点のみ。攻撃のスキはどちらも同じだ。



	弱	強
攻撃値	40	
得点	500	700
気絶値	27	
弱/強/超絶/必死/必死/必死	1/1	
ヒット効果	のけぞり	
ガード	立ち	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	なし

空中虎煌拳

空中で↓↘→+AorC



空中から斜め下へ虎煌拳を撃つ。足元に当たる状況では立ちガード不可になる。弾の速度は弱強同じだが、技の動作と自分が降下する速度は、強のほうが遅い（＝スキが大きい）。



	弱	強
攻撃値	40	
得点	500	700
気絶値	20	
弱/強/超絶/必死/必死/必死	1/1	
ヒット効果	のけぞり	
ガード	立ち	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	なし

飛燕疾風脚

×タメ→+BorD



低空を高速飛行する跳び蹴り。強の場合は（ヒット、ガードに関係なく）蹴りが当たったらしい回し蹴りを追加する。攻撃後のスキが大きいため、別の技へつなぐのは不可能。



	弱	強
攻撃値	30	40+28
得点	400	800+400
気絶値	12	24+24
弱/強/超絶/必死/必死/必死	1/1	2/2
ヒット効果	のけぞり	のけぞり+ダウン
ガード	立ち	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	強のみあり

暫烈拳

→↘↓↙←+AorC



空振り状態だと、弱なら10発、強なら18発の高速パンチを連打で振る。途中で相手にヒットしたら、弱強共通で16発のパンチ連打をたたき込んだのち、アッパーで吹き飛ばす。



	弱	強
攻撃値	5×16+12	
得点	800	1100
気絶値	0	
弱/強/超絶/必死/必死/必死	17/3	
ヒット効果	攻撃に引き込まれたのちダウン	
ガード	立ち	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	あり

虎咆

→↓↘+AorC



左アッパーを振る、宙へ跳ね上がる。写真1枚目のポーズまでは完全無敵で、このときの攻撃判定のみ攻撃値も得点も高い。強の場合2ヒットするが、1発目はダウン効果がない。



	弱	強
攻撃値	64, 32	64+32
得点	500, 200	800+400
気絶値	16	16+16
弱/強/超絶/必死/必死/必死	1/2	2/2
ヒット効果	ダウン	のけぞり+ダウン
ガード	立ち	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	なし

ぶっ飛ばし攻撃

猛虎降脚蹴り

CD同時



攻撃値	60
得点	800
気絶値	20

キャンセル	○
ヒット効果	ぶっとびダウン
ガード	立ち
方向	しゃがみ

空中ぶっ飛ばし攻撃

猛虎竜巻斬り

ジャンプ中にCD同時



攻撃値	60
得点	800
気絶値	20

キャンセル	○
ヒット効果	ぶっとびダウン
ガード	立ち
方向	しゃがみ

攻撃避け

構え避け



攻撃値	36
得点	900
気絶値	15

カウンター攻撃

側肘打ち



キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
ガード	立ち
方向	しゃがみ

ロバート・ガルシア



●基本技

「極限流の最強の虎がお相手や！
心してかかってきいや」

アワててリョウン家に行くことなんか、あらへんかったやんか。KOFの招待状がリョウン家に届いてんねんもん。損したわ。

でも、おかげで話は早かったて、リョウと師匠の3人で、参加がすぐに決まったからな。師匠、身体にだいぶガタきてるいう話やってんけど、タフさはワイら以上のお人やからな。

極限流空手が並の格闘技やないちゅうのは、去年の大会で披露してるしな。その虎が相手してやるちゅうこっちゃ。師匠やリョウも強いけど、ワイも強い。うぬばれて言うてるんちゃう。ほんまのことや、忘れたらあかんて。

それにしても、ユリちゃんのことが気かゆいやな。旅行かあ……。



PROFILE

名前：ロバート・ガルシア
格闘スタイル：極限流空手
国籍：イタリア
誕生日：12月25日
年齢：24歳
身長：180cm
体重：85kg
血液型：A型
趣味：車のコレクション
好きな食べ物：ヤキウバ、スシ
得意スポーツ：モータースポーツ（たまにレースにもでたりする）とゴルフ（少々）
大切なもの：車のコレクション
嫌いなもの：昔、リョウに死ぬほど食わされたラッキョウ

弱パンチ(Aボタン)

左ジャブ

攻撃値	17	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

左ジャブ

攻撃値	17	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

しゃがみジャブ

攻撃値	15	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	6	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

跳び下段正拳

攻撃値	17	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

跳び下段正拳

攻撃値	17	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

立ち(近距離)

立ち(遠距離)

しゃがみ

垂直ジャンプ

斜めジャンプ

強パンチ(Cボタン)

ボディーブロー

攻撃値 44	キャンセル ○
得点 300	ヒット効果 のけぞり
気絶値 17	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ○

右ストレート

攻撃値 44	キャンセル ×
得点 300	ヒット効果 のけぞり
気絶値 17	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ○

しゃがみアッパー

攻撃値 50	キャンセル (各方向ガード可)
得点 200	ヒット効果 のけぞり
気絶値 18	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ○

跳び右正拳

攻撃値 53	キャンセル ×
得点 400	ヒット効果 のけぞり
気絶値 18	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ×

跳び右正拳

攻撃値 52	キャンセル ×
得点 400	ヒット効果 のけぞり
気絶値 18	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ×

弱キック(Bボタン)

足掛け蹴り

攻撃値 19	キャンセル ○
得点 200	ヒット効果 のけぞり
気絶値 8	ガード 立ち ×
	方向 しがみ ○

左サイドキック

攻撃値 19	キャンセル ×
得点 200	ヒット効果 のけぞり
気絶値 8	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ○

しゃがみ足払い

攻撃値 17	キャンセル ○
得点 200	ヒット効果 のけぞり
気絶値 6	ガード 立ち ×
	方向 しがみ ○

跳び横蹴り

攻撃値 19	キャンセル ×
得点 300	ヒット効果 のけぞり
気絶値 7	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ×

跳び横蹴り

攻撃値 19	キャンセル ×
得点 300	ヒット効果 のけぞり
気絶値 7	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ×

強キック(Dボタン)

カカト落とし

攻撃値 初弾44(44+22)	キャンセル ×
得点 400+400	ヒット効果 のけぞり
気絶値 18+18	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ○

上段回し蹴り

攻撃値 56	キャンセル ×
得点 400	ヒット効果 のけぞり
気絶値 18	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ○

回転足払い

攻撃値 50	キャンセル ○
得点 300	ヒット効果 転倒
気絶値 12	ガード 立ち ×
	方向 しがみ ○

跳び後ろ蹴り

攻撃値 56	キャンセル ○
得点 400	ヒット効果 のけぞり
気絶値 18	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ×

跳び後ろ蹴り

攻撃値 50	キャンセル ○
得点 400	ヒット効果 のけぞり
気絶値 16	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ×

龍撃拳

↓↘→+AorC



両手に気を集めたあと右手を前方へ突きだし、気弾を発射する。弾の性能や弱強のちがいは虎煌拳と同じだが、リョウより弾の発射が一瞬遅く、そのぶん動揺にかかる時間も長い。



	弱	強
攻撃値	40	
得点	500	700
気絶値	27	
最大ヒット数/最大ダメージ/回復	1/1	
ヒット効果	のけぞり	
ガード	立ち	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	なし

飛燕龍神脚

空中で↓↙←+BorD



斜め下へ直進する蹴り技。ヒットまたは空振りした場合はそのまま降下するが、ガードされた場合は後方へ跳ね返って着地する。強で打つと弱より遠くへ向かい、跳ね返りも大きい。



	弱	強
攻撃値	40	
得点	500	700
気絶値	0	
最大ヒット数/最大ダメージ/回復	1/1	
ヒット効果	ダウン	
ガード	立ち	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	なし

飛燕疾風脚

↙タメ→+BorD



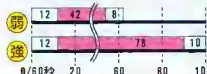
低空を高速移動する跳び蹴り。強の場合は、蹴りが相手に当たったうしろ向き蹴りを追加する。リョウの飛燕疾風脚とくらべて性能がやや高く、攻撃後のスキも少し短い。



	弱	強
攻撃値	40	40+40
得点	400	600+400
気絶値	18	24+24
最大ヒット数/最大ダメージ/回復	1/1	2/2
ヒット効果	のけぞり	のけぞり
ガード	立ち	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	強のみあり

幻影脚

→↘↓↙←+BorD



空振り回数は、弱が9発で強は16発。ヒットしたら、15発の蹴り連打のあと回し蹴りで吹き飛ばす。攻撃速度はリョウの暫烈拳より上だが、上体を後方に引くぶんリーチはやや劣る。



	弱	強
攻撃値	5×15+12	
得点	800	1100
気絶値	0	
最大ヒット数/最大ダメージ/回復	16/2	
ヒット効果	攻撃に引き込まれたのちダウン	
ガード	立ち	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	あり

龍牙

→↓↘+AorC



写真1枚目のポーズまで完全無敵で、跳ね上がりしてから降下途中まで下半身無敵。虎咆より攻撃値が低く、攻撃がでるのも遅いが、横へ伸びる利点がある。他の性能は虎咆と同じ。



	弱	強
攻撃値	52, 26	52+26
得点	500, 200	800+400
気絶値	16	16+16
最大ヒット数/最大ダメージ/回復	1/2	2/3
ヒット効果	ダウン	のけぞり+ダウン
ガード	立ち	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	なし

ぶっ飛ばし攻撃

句龍降脚蹴り



ソバット風の回し蹴り。攻撃時に少し前へ移動する。	攻撃値	60
	得点	800
	気絶値	20

CD同時



キャンセル	○
ヒット効果	ぶっとびダウン
ガード	立ち
方向	しゃがみ

空中ぶっ飛ばし攻撃

ハイテンションキック



蹴りを前方へ思いきり突きだしたあと、後方宙返りする。	攻撃値	60
	得点	800
	気絶値	20

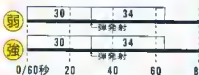
ジャンプ中にCD同時



キャンセル	○
ヒット効果	ぶっとびダウン
ガード	立ち
方向	しゃがみ

霸王翔吼拳

→+↙↓↘→+AorC



両腕を交差させて気力を高めたのち、両手を突きだし大型の気弾を発射する。弱強のちがいは弾の速度と得点のみ。リョウより弾の発射がわずかに速く、そのぶん動作時間も短い。



	弱	強
攻撃値	68	
得点	700	1000
気絶値	20	
最大ヒット回数 最大ダメージ回復	1/1	
ヒット効果	ダウン	
ガード	立ち	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	なし

極限流連舞脚

相手の近くで

↙↘↓↘→+D



リョウの極限流連舞脚と同じく、相手が投げ間合いにいて、なおかつ投げられる状態のときのみにできる。左ヒザ蹴り→右ハイキック→左バックハイキック→右ジャンプハイキックの4段連続技。投げ技ではなく打撃技だが、1発目がガード不能となっているのが特徴（2発目以降はガード可能だ）。

攻撃値	初期値40(40+20+10+5)
得点	1000
気絶値	0
最大ヒット回数 最大ダメージ回復	4/4
ヒット効果	のけぞり(最後のみダウン)

龍虎乱舞

↓↘↘↘↓↙+C



身構えて気力を高めたあと前方へ突進、食らった相手に13発の連続攻撃+龍牙（2ヒット）をたたき込む。ダメージと得点は、龍牙の1&2発目で加算される。突進中は足元無敵（連距離からだせば、京のしゃがみ強キックも抜けられる）。リョウと同じく、龍牙のヒット中に弱の必殺技を入力すると、2発目の得点が200点に減少する。

攻撃値	12+140 (クズ/攻撃値は12)
得点	2500+400
気絶値	0+16
最大ヒット回数 最大ダメージ回復	2(狂気の攻撃 回復は15/1)
ヒット効果	ダウン

ガード	立ち
方向	しゃがみ
空中連続ヒット	あり



攻撃連打 カウンター攻撃
スイングスルー 振り回し蹴り

攻撃値	34	キャンセル	○
得点	900	ヒット効果	のけぞり
気絶値	15	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

投げ技 相手の近くで
自切り投げ ↙+C

攻撃値	64	気絶値	0
得点	1000	攻撃回数	1
投げ	距離	26ドット	
間合い	高さ	—	



タクマ・サカザキ



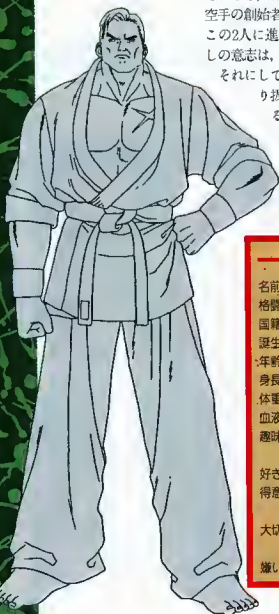
●基本技

「わしの極限流、
敗れはせぬわ!」

KOFの話を聞いたときにな、わしの格闘家としての勳が動いたのだよ。あの男は死んでおらん、そして、この大会が、わしの最後の花道になるとな……。

あの男の影が裏でうごめいている以上、前回よりも危険で苦しい闘いになるであろうよ。それでも、わしは行かねばなるまい。極限流空手の創始者として、リョウとロバート……この2人に進むべき道を示さなければならぬ。わしの意志は、この2人が嫌いでくれよう。

それにしてもロバートのヤツ、わしを年寄り扱いしよって。引退を考えてはおるが、わしはまだまだ若い者にや負けんつもりだ。そのことを、この大会で証明してみせるぞ。



PROFILE

名前: タクマ・サカザキ
格闘スタイル: 極限流空手
国籍: 日本
誕生日: 2月4日
年齢: 50歳
身長: 180cm
体重: 70kg
血液型: O
趣味: ソバ打ち(ただしほめると1日中ソバすくめ)
好きな食べ物: 白米、味噌汁
得意スポーツ: 格闘技全般(若いころはいろいろやっていた)
大切なもの: 2人の子供と自分の門下生、そして、極限流空手
嫌いなもの: へび

弱パンチ(Aボタン)

ヒジ打ち



攻撃値 19
得点 100
気絶値 8



キャンセル ○
ヒット効果 のけぞり
ガード 立ち ○
方向 しがみ ○

立ち(近距離)

左正拳突き



攻撃値 19
得点 100
気絶値 8



キャンセル X
ヒット効果 のけぞり
ガード 立ち ○
方向 しがみ ○

立ち(遠距離)

しゃがみ左正拳突き



攻撃値 17
得点 100
気絶値 6



キャンセル ○
ヒット効果 のけぞり
ガード 立ち ○
方向 しがみ ○

しゃがみ

跳び下段左手打ち



攻撃値 19
得点 300
気絶値 8



キャンセル X
ヒット効果 のけぞり
ガード 立ち ○
方向 しがみ X

垂直ジャンプ

跳び下段左手打ち



攻撃値 19
得点 300
気絶値 7



キャンセル X
ヒット効果 のけぞり
ガード 立ち ○
方向 しがみ X

斜めジャンプ

強パンチ(Cボタン)

ボディーブロー

攻撃値 48	キャンセル ○
得点 300	ヒット効果 のけぞり
気絶値 18	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ○

弱キック(日ボタン)

足掛け蹴り

攻撃値 17	キャンセル ○
得点 200	ヒット効果 のけぞり
気絶値 8	ガード 立ち ×
	方向 しがみ ○

強キック(Dボタン)

ハイキック

攻撃値 52	キャンセル ○
得点 400	ヒット効果 のけぞり
気絶値 18	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ○

右正拳突き

攻撃値 48	キャンセル ×
得点 300	ヒット効果 のけぞり
気絶値 18	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ○

横蹴り

攻撃値 17	キャンセル ×
得点 200	ヒット効果 のけぞり
気絶値 8	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ○

回し蹴り

攻撃値 52	キャンセル ×
得点 400	ヒット効果 のけぞり
気絶値 18	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ○

起き上がりアッパー

攻撃値 54	キャンセル (特殊技) ×
得点 200	ヒット効果 のけぞり
気絶値 18	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ○

しゃがみ足払い

攻撃値 15	キャンセル ○
得点 200	ヒット効果 のけぞり
気絶値 6	ガード 立ち ×
	方向 しがみ ○

しゃがみすくい払い

攻撃値 49	キャンセル 転倒
得点 300	ヒット効果 のけぞり
気絶値 12	ガード 立ち ×
	方向 しがみ ○

跳び下段右手打ち

攻撃値 54	キャンセル ×
得点 400	ヒット効果 のけぞり
気絶値 18	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ×

跳び蹴り

攻撃値 17	キャンセル ×
得点 300	ヒット効果 のけぞり
気絶値 8	ガード 立ち ×
	方向 しがみ ×

跳び蹴り

攻撃値 50	キャンセル ×
得点 400	ヒット効果 のけぞり
気絶値 18	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ×

跳び下段右手打ち

攻撃値 52	キャンセル ×
得点 400	ヒット効果 のけぞり
気絶値 18	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ×

ヒザ落とし

攻撃値 17	キャンセル ×
得点 300	ヒット効果 のけぞり
気絶値 7	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ×

跳び蹴り

攻撃値 48	キャンセル ×
得点 400	ヒット効果 のけぞり
気絶値 18	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ×

虎煌拳

↓↘→+AorC

横へ引いた左手に気を集中し、前方へ突きだして気弾を発射する。弾はリョウの虎煌拳より少し高い位置を飛んでいく。発射までの速度はリョウの虎煌拳と同じだが、硬直時間が少し短い。



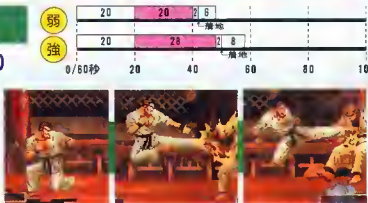
	弱	強
攻撃値	40	
得点	500	700
気絶値	27	
最大ヒット回数/最大ダメージ	1/1	
ヒット効果	のけぞり	

ガード	立ち	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	なし

飛燕疾風脚

↙タメ→+BorD

低空飛行する高速の飛び蹴り。強の場合は、ヒット後に横回し蹴りを追加する。威力は低いか攻撃後のスキが少なく、強がと食らった相手に追い打ち攻撃を当てることか可能。



	弱	強
攻撃値	30	30+16
得点	400	600+400
気絶値	10	10+10
最大ヒット回数/最大ダメージ	1/1	2/2
ヒット効果	のけぞり	のけぞり+ダウン

ガード	立ち	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	強のみあり

暫烈拳

→↘↓↙←+AorC

攻撃以外の性能面は、リョウの暫烈拳と変わらない。空振り回数は弱が10発、強が18発で、ヒットしたら15発のパンチ連打に相手を巻き込んだあと、アッパーで吹き飛ばす。



	弱	強
攻撃値	6×15+12	
得点	800	1100
気絶値	0	
最大ヒット回数/最大ダメージ	16/3	
ヒット効果	攻撃に引き込まれたのちダウン	

ガード	立ち	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	あり

霸王至高拳

→↙↘↓↘→+AorC

気力を高めたのち両手を突きだして、小型の飛び道具をカギ消す能力をもつ大型の気弾を発射する。発射までにかかる時間はリョウと同じだが、発射後の硬直が短い。



	弱	強
攻撃値	70	
得点	700	1000
気絶値	20	
最大ヒット回数/最大ダメージ	1/1	
ヒット効果	ダウン	

ガード	立ち	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	なし

ぶっ飛ばし攻撃

鬼ごらし

CD同時

空中ぶっ飛ばし攻撃

不動剛腕撃

ジャンプ中に

CD同時

攻撃避け

胸そらし

カウンター攻撃

翔激撃

攻撃値	64	キャンセル	○
得点	800	ヒット効果	ぶっ飛ばし
気絶値	20	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

攻撃値	64	キャンセル	○
得点	800	ヒット効果	ぶっ飛ばし
気絶値	20	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

攻撃値	34	キャンセル	○
得点	900	ヒット効果	ぶっ飛ばし
気絶値	15	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

攻撃値	34	キャンセル	○
得点	900	ヒット効果	ぶっ飛ばし
気絶値	15	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

攻撃値	34	キャンセル	○
得点	900	ヒット効果	ぶっ飛ばし
気絶値	15	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

翔乱脚 (必殺投げ)

相手の近くで

→↓↑←++B



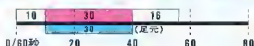
攻撃値	64
得点	1100
気絶値	0
攻撃回数	7

ガード 不可

投げ
間合い 距離 46ドット
高さ ー

翔乱脚 (移動投げ)

→↓↑←++D



攻撃値	64
得点	1100
気絶値	0
攻撃回数	11

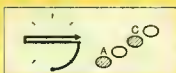
ガード ○

投げ
間合い 距離 46ドット
高さ ー

前方へ突進し(最大で1画面強走る)、地上でガードしていないか、攻撃避け中の相手をつかんでヒザ蹴りをたたき込む。突進中は足元無敵。相手がガードポーズ中だと、つかめずに停止してしまう。ケズリ能力はなく、相手もすぐに行動できる(ガード頑直がない)。

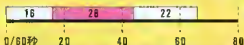
龍虎乱舞

↓↑→←++AC同時



一瞬身構えたあと前方へ突進。ヒットしたら8発の連続攻撃のあと、間合いを離して霸王至高拳をたたき込む。リョウやロンバートの龍虎乱舞と比べて、最初に構えている時間が短い。

突進をガードされたり相打ちになった場合は相手に「ケズリ攻撃値」のダメージを与えるが、ヒットした場合は、突進衝突時のダメージは0になる(最後の霸王至高拳でダメージを与える)。



攻撃値	122 (ケズリ攻撃値は30)
得点	2500
気絶値	0
基本ヒート値	1 (乱舞の回数)
最大ケズリ回数	回数(5)/1
ヒット効果	ダウン

ガード 立ち ○
方向 しゃがみ ○

空中連続ヒット
あり

投げ技 相手の近くで
一本背負い ++or++CarD

攻撃値	64	気絶値	0
得点	1000	攻撃回数	1
投げ 間合い	距離 26ドット 高さ ー		



餓狼伝説 チーム

ANDY BOGARD

JOE
HIGASHI

BO
TERRY



「今回も勝たせてもらうよ！悪いが
勝負の世界は厳しいからね！」

「キング・オブ・ファイターズの名が
つくからにや、やっぱオレたちがいい
とな！」というわけで、今年もテリー、
アンディ、ジョーのチームが参加する。

ネオジオ対戦格闘ゲームの代表
だけあって、その強さと豪快さは、
他のチームの追従を許さない。

宿敵・ギースの襲撃によって結成され
たライバル・チームとの勝負は、どのよ
うな結果に終わるのだろうか？



STAGE

地中海の小島

青空がまぶしい海辺。試合は川のほとりで
行なわれ、キャラが移動したり、攻撃するこ
とに水しぶきが立つ。奥では、漁師や観光客
に加え、リスザルが試合を観戦。地元キャラ
の状況（攻撃を当てるor食らう、試合に勝
つor負ける）に合わせて仕草が変化する。

CHECK

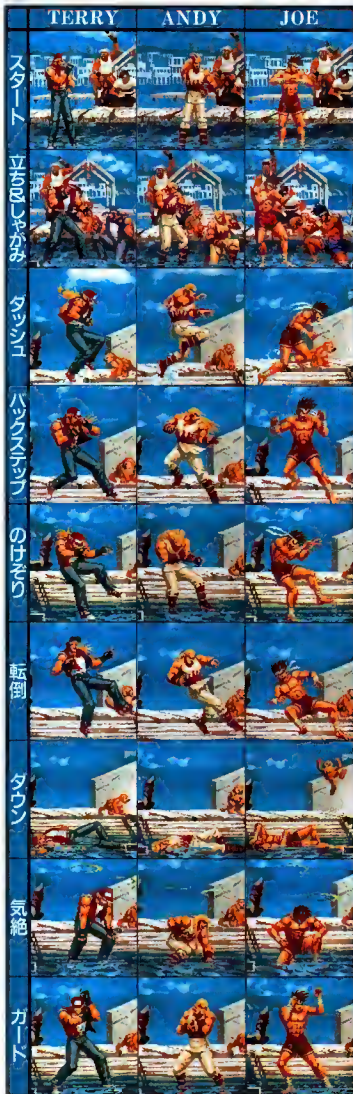


▲試合開始時に、それぞれのキャラ
が奥の足場から手前へと跳びおりる

▼勝利&KOポーズでテリーの帽子
が落下すると、水に流されてしまう



THE ART OF FIGHTERS'95



餓狼伝説
TEAM

テリー・ボガード



「キング・オブ・ファイターズ?
なら、優勝は俺たちだぜ!」

KOFね……正直「またかあ」って気持ちだよ(笑)。でも、アンディと2人で、地中海まできて修行した甲斐があるよ。KOFって名のつく格闘大会だ、俺たちが優勝しないと、そいつあウソってやつだしな。

そういえば、招待状と一緒にギースの手紙も届いてたなあ。今大会に余興を用意してくれたとき、こていねいなこつちや。どーせロクなことじゃねえだろうけどよ、楽しみにしといてやるぜ。

主催者の正体? 気になるけど、今は関係ないわ。勝ち進んだら、そのうち姿を現してくれるだろうよ。俺たちのために用意してくれたステージだ、とりあえずは、存分に闘わせてもらうぜ!



PROFILE

名前: テリー・ボガード
格闘スタイル: マーシャルアーツ
国籍: アメリカ
誕生日: 3月15日
年齢: 24歳
身長: 182cm
体重: 77kg
血液型: O
趣味: ビデオゲーム
好きな食べ物: ファーストフード
得意スポーツ: バスケットボール
大切なもの: ジェウの形見のグローブ
嫌いなもの: なめくじ

基本技

弱パンチ(Aボタン)

エルボー

攻撃値 17	キャンセル ○
得点 100	ヒット効果 のけぞり
気絶値 8	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ○

立ち(近距離)

ジャブ

攻撃値 17	キャンセル ×
得点 100	ヒット効果 のけぞり
気絶値 8	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ○

立ち(遠距離)

しがみジャブ

攻撃値 15	キャンセル ○
得点 100	ヒット効果 のけぞり
気絶値 8	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ○

しがみ

ジャンプ手刀

攻撃値 17	キャンセル ×
得点 300	ヒット効果 のけぞり
気絶値 12	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ×

垂直ジャンプ

ジャンプ手刀

攻撃値 17	キャンセル ×
得点 300	ヒット効果 のけぞり
気絶値 9	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ×

斜めジャンプ

強パンチ(Cボタン)

ボディブロー

HP



攻撃値	初期値40(40+20)	キャンセル	○+○
得点	300+300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	15+15	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

ストレート



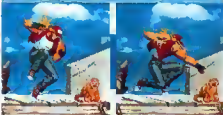
攻撃値	46	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

しゃがみストレート



攻撃値	53	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	10	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

ジャンプ正拳突き



攻撃値	54	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	23	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

ジャンプ正拳突き



攻撃値	52	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

弱キック(Bボタン)

ヒザ蹴り



攻撃値	20	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

ハイキック



攻撃値	20	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

アンダーキック



攻撃値	18	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

ジャンプ前蹴り



攻撃値	20	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	12	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

ジャンプ・テリーキック



攻撃値	20	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

強キック(Dボタン)

スカイキック



攻撃値	44	キャンセル	○
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	14	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

ミドルキック



攻撃値	54	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

スライドキック



攻撃値	53	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	転倒
気絶値	8	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

ジャンプ後ろ回し蹴り



攻撃値	54	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

ジャンプ・テリーキック



攻撃値	52	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

	弱	強
攻撃値	40	
得点	500	700
気絶値	27	
最大HP回復 量々々回復量	1/1	
ヒット効果	のけぞり	


ガード	立ち	○	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	○	なし

	弱	強
攻撃値	60	
得点	600	800
気絶値	26	
最大HP/回復 最大ダメージ	1/1	
ヒット効果	ダウン	
ガード 方向	立ち しゃがみ	○ ○
		空中連続ヒット なし

	弱	強
攻撃値	46	374(123+11+5) (45+23+11+5)
得点	700	1000×4
気絶値	12	12
最大ヒール回復率 最大ダメージ回復	1/5	4/5
ヒット効果	ダウン	のけぞり

ガード	立ち	○	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	○	なし






攻撃値 37

得点 900

気絶値 15



キャンセル ○

ヒット効果 のけぞり

ガード 立ち ○

方向 しゃがみ ○

ライジングタックル

↓タメ↑+AorC

弱	8	12	22	10
	16	(完全)		無敵
強	8	20	24	10
	10	(完全)		無敵

0/60秒 20 40 60 60



頭を下にして回転上昇。1発目の攻撃判定が出現する。写真2枚目のポーズまで完全無敵。強どと、より高く遠くまで跳ぶようになる。

	弱	強
攻撃値	46	初期値46 (46+28)
得点	500	700+700
気絶値	12	12
最大ヒット回数/最大ケズリ回復	1/6	2/7
ヒット効果	ダウン	のほそり+ダウン

ガード	立ち	○	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	○	なし

パワーダンク

→↓↘+BorD

ヒザを構えて宙に舞い上がったあと、コブンを振り下ろして降下する。コブンはしゃがみガード不可で、食らった相手は地面にたたきつけられる。写真1枚目のポーズまで全身無敵（ヒザ蹴りがでる直前までは無敵状態だが、投げられ判定がある）。

弱	6	6	20	6	20
	8	(完全)		10	20
強	6	8	20	10	20
	8	(完全)		10	20

0/60秒 20 40 60 80 100

ガード	立ち	○	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	○+X	あり

	弱	強
攻撃値	初期値48 (48+24)	
得点	300+900	400+1000
気絶値	12	
最大ヒット回数/最大ケズリ回復	2/2	
ヒット効果	ダウン+たたきつけダウン	

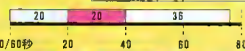


パワーゲイザー

↓↙↘↙→+BC同時

気を込めたコブンを地面に打ち込み、目の前に巨大な光の柱を噴出させる。光柱は、霸王判率など大型の飛び道具さえもカキ消す能力を持つが、噴出している時間は短く、攻撃後の硬直（スキ）が長い。

相手の体力を最大2回ケズるが、2回目のケズりは攻撃値が半減してしまうため、合計ケズり値は30+30ではなく30+15となる。



▲コブンを構え ▲地面に打ち込む ▲光が噴き上がり ▲短時間で消える

攻撃値	120
得点	2500
気絶値	0
最大ヒット回数/最大ケズリ回復	1/2
ヒット効果	ダウン

ガード	立ち	○	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	○	なし

特殊技

バックナックル

2 HIT

→+C



体を反転させてコブンを横へ振り回す。射撃型距離が長い。

攻撃値	初期値40 (40+20)
得点	800+800
気絶値	15+15

キャンセル	×	
ヒット効果	のけぞり	
ガード	立ち	○

投げ技

バスタースルー

相手の近くで

←or→+CorD



相手をかつぎ地面へ投げる。レーザー。投げける方向が選択可。

攻撃値	64
得点	1000
気絶値	0

攻撃回数	1
投げ	距離 26トット
合い	高さ ー

アンディ・ボガード



●基本技

「やれやれ、またかい？
でも、やるからには勝たせてもらうよ」

KOFと俺たちは、切っても切れない縁にあるらしいな(笑)。しかもご多分にもれず、今年のKOFにも、不穏な動きを感じてならないんだ。

[R]の正体は不明だし、ギースの用意した“余興”もあるだろう？ おまけに舞のことも気味効りだし……たぶん、またイギリスに行ったんだろうな。今年も、聞かハメになるのか……はあ……。

でも、やるからには手加減はしないよ。べつに相手か舞にかぎった話じゃないさ。俺たちにも、格闘家としての誇りがある。この1年、遊んでいたわけじゃないんでね。

今年のKOFも、かなりの強敵がそろいそうだな。こちらに参加する以上は徹底的にやらせてもらうから、そのつもりで。

PROFILE

名前：アンディ・ボガード
格闘スタイル：骨法
国籍：アメリカ
誕生日：8月16日
年齢：23歳
身長：171cm
体重：68kg
血液型：A
趣味：修行
好きな食べ物：納豆スパゲティ
得意スポーツ：ショートトラック
大切なもの：修行時代の写真（師匠の不知火半蔵と一緒に写っているもの）
嫌いなもの：犬

弱パンチ(Aボタン)

曲がり平手

立ち(近距離)

攻撃値	17	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

弾き

立ち(遠距離)

攻撃値	17	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

しゃがみ裏拳

しゃがみ

攻撃値	15	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	6	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

手刀落とし

垂直ジャンプ

攻撃値	17	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

手刀落とし

斜めジャンプ

攻撃値	17	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

強パンチ(Cボタン)

変形曲がり



攻撃値	44	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

回転打ち



攻撃値	44	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

しゃがみ直し



攻撃値	52	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

飛翔落とし



攻撃値	52	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	23	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

飛翔落とし



攻撃値	50	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

弱キック(Bボタン)

突き蹴り



攻撃値	19	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

突き返し蹴り



攻撃値	19	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

払い蹴り



攻撃値	17	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

袈裟蹴り



攻撃値	19	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

跳び逆蹴り



攻撃値	19	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

強キック(Dボタン)

回転逆蹴り



攻撃値	54	キャンセル	○
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

竜巻蹴り



攻撃値	54	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

摺り蹴りキック



攻撃値	51	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	転倒
気絶値	10	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

袈裟蹴り



攻撃値	54	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

袈裟蹴り

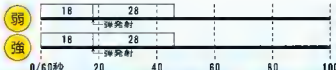


攻撃値	49	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

飛翔拳

↓↙←+AorC

手のひらを合わせて気を練り、突きだした掌底から気弾を発射する。弾の発射までにかかる時間、発射後の軌道ともに平均レベル（テリーよりわずかに短い）。弱強のちがいは、弾の速度と得点のみ。



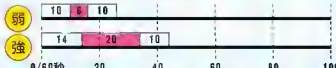
	弱	強
攻撃値	40	
得点	500	700
気絶値	27	
最大ヒール量/最大ダメージ量	1/1	
ヒット効果	のけぞり	

ガード	立ち	○	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	○	なし

斬新拳

↙タメ→+AorC

残像を残して高速で突進し、相手に接近したらヒジを打ち込む。強だと、突進開始は遅いから移動距離が増える。突進が空振りした場合は急停止するが、このときのスキは当てたときより格段に少ない。



	弱	強
攻撃値	52	
得点	600	800
気絶値	20	
最大ヒール量/最大ダメージ量	1/1	
ヒット効果	のけぞり	

ガード	立ち	○	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	○	なし

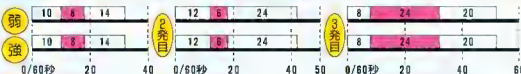
撃壁背水掌

↓↙←+BorD

(3回まで連続入力可能)

踏み込みながら左ヒジ打ち→右掌底突き→裏拳+右掌底突きと、3回のコマンド入力で4発の攻撃をくりだす。弱強のちがいは踏み込み距離

(強のほうが長い)。弱→強→弱など、強弱を途中で切り換えることはできない（この場合だと、2回目の強は弱にされる）。



	弱	強
攻撃値	20+20+20+40	
得点	300+300+300+200	
気絶値	2+2+2+14	
最大ヒール量/最大ダメージ量	4/4	
ヒット効果	のけぞり、のけぞり+ダウン	

ガード	立ち	○	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	○	なし

ぶっ飛ばし攻撃

刈り蹴り



体を右に向けたあと、構えた左足を横に大きく振り回す。

攻撃値	60
得点	800
気絶値	20

CD同時

キャンセル	○
ヒット効果	ぶっとびダウン
ガード	立ち
方向	しゃがみ

空中ぶっ飛ばし攻撃

烈脚不動陣



高く上げた左足をすばやく振り下ろす。攻撃動作が高速。

攻撃値	60
得点	800
気絶値	20

ジャンプ中に

CD同時



キャンセル	×
ヒット効果	ぶっとびダウン
ガード	立ち
方向	しゃがみ

昇龍弾

→↓↘+AorC

かかんだ姿勢から跳ね上がり、腕を大きく振り回す。1発目の攻撃判定が出現する。写真1枚目のポーズまで完全無敵。強でたととヒット数が増加し、斜め上へ大きく跳ねる。

弱
強



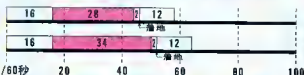
	弱	強
攻撃値	初期値40 (40+20+10)	
得点	500×3	700×3
気絶値	8+8+8	
最大ヒット回数/最大ダメージ/回復	3/4	3/4
ヒット効果	(最後の1発のみダウン)	
ガード	立ち	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	なし

空破弾

↙↘+BorD

前転から足を前にして伸び上がり、弧をえがいて跳んでいく。弱は小さい軌道で跳び、ヒットすれば相手はダウンする。それに対して、強は大きな弧をえがいて跳んでいき、攻撃が連続ヒットする。

弱
強



	弱	強
攻撃値	40	初期値40 (40+40+15+10)
得点	500	700×5
気絶値	15	15 (2ヒット目以降20)
最大ヒット回数/最大ダメージ/回復	1/5	5/5
ヒット効果	ダウン	のけぞり
ガード	立ち	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	なし

超裂破弾

↓(真下のみ)タメ→+BD同時

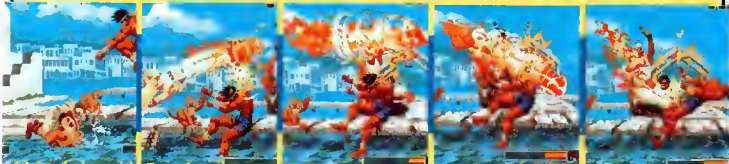


ウズ巻く気をまとった、空破弾の強化版。跳ね上がる瞬間、1発目の攻撃判定がでるまで完全無敵。多段ヒットさせると与えるダメージが半減していくが、攻撃ポーズが変わることに初

期値の40へもどるため、10発すべてヒットさせると、表のような変則的な攻撃値になる。密着よりやや離れた位置からだとさういって、相手を通り抜けてしまい3発程度しか当たらない。

攻撃値	初期値40 (40+40+15+10)
得点	800×10
気絶値	0
最大ヒット回数/最大ダメージ/回復	10/10
ヒット効果	ダウン

ガード	立ち	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	あり



▲地面に伏せたあと ▲気をまとい跳ね上がる ▲前作より飛行速度が速い ▲全身を包み燃える気は ▲落地直前に消える

攻撃避け 通し返し避け

任意のボタを入力

カウンター攻撃 逆蹴り

相手に背を向けた姿勢から、前方へ蹴りを突きます。	攻撃値	32	キャンセル	のけぞり
	得点	900	ヒット効果	
	気絶値	15	ガード	立ち
			方向	しゃがみ

投げ技 抱え込み投げ

相手の近くで ←or→+CorD

片腕でとらえた相手の肩をかかえ、遠くへはうり投げる。	攻撃値	62	攻撃回数	1
	得点	1000	投げ	距離
	気絶値	0	割合	高さ
				24ドット

ジョー・ヒガシ



●基本技

「おっしゃあ！
天才ジョー・ヒガシ、嵐と共に見参！」

そういえば舞ちゃん、きてたなあ。
でも招待状見たとたん、ご機嫌なめでどっか行っちゃったよ。だいたいの見当はついてるけどな。

ルガールは死んだはずだし、ギースでないといすれぽ……やっぱ謎だなあ。
どっちにしても、こんな手の込んだ舞台を設定するヤツだから、相当な悪玉か、よほどヒマなヤツだとは思っぜ。

ま、主催者の正体探しは、ほかのヤツにまかせろ。考えごととはども、俺の性にあねえや。要は強えヤツが出場してるかどうかで、そっちが大事なんだよ。KOFを名乗るんなら、それだけのメンツがそろってんだろ？ ゾクゾクするぜ。今年のKOFも、この俺サマが大嵐を呼んでやるからな！



PROFILE

名前：東 文（ひがし じょう）
格闘スタイル：ムエタイ
国籍：日本
誕生日：3月29日
年齢：23歳
身長：180cm
体重：72kg
血液型：AB
趣味：ケンカ
好きな食べ物：ワニの唐揚げ
得意スポーツ：格闘技全般
大切なもの：はちまき
嫌いなもの：学校

弱パンチ(Aボタン)

ボディーフック

攻撃値	17	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

立ち(近距離)

ジャブ

攻撃値	17	キャンセル	X
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

立ち(遠距離)

しゃがみヒジ打ち

攻撃値	15	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

しゃがみ

ジャンプエルボー

攻撃値	17	キャンセル	X
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	11	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ X

垂直ジャンプ

ジャンプエルボー

攻撃値	17	キャンセル	X
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	10	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ X

斜めジャンプ

強パンチ(Cボタン)

ひじ打ち



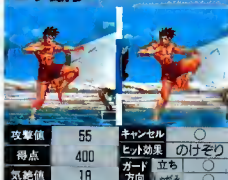
弱キック(Bボタン)

ミドルキック



強キック(Dボタン)

ヒザ蹴り



ストレート



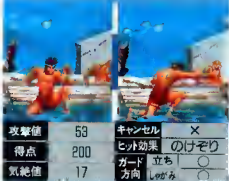
ハイキック



黄金のミドル



しゃがみストレート



しゃがみ前蹴り



しゃがみ足払い



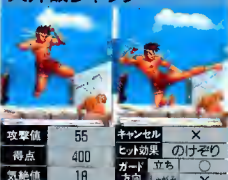
ジャンプストレート



ジャンプヒールキック



天井破りキック



ジャンプストレート



跳びヒザ蹴り



ジョーキック



ハリケーンアッパー

←↙↓↘→+AorC

大振りのアッパーを振り上げ、地をはう小型の竜巻をくりだす。攻撃判定の大きさが特徴で、テリーのパワーウェイブより、射撃後のスキがわずかに少ない。弱強のちがいは、竜巻の速度と得点のみ。



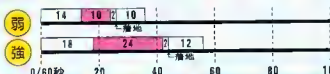
	弱	強
攻撃値	40	
得点	500	700
気絶値	27	
最大ヒット回数/最大ダメージ	1/1	
ヒット効果	のけぞり	

ガード	立ち	○	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	○	なし

スラッシュキック

↙↘+BorD

その場で横に1回転したあと、蹴りを構えて高速でとびかかる。強の場合は、攻撃出現まで少し遅くなるかわりに、突進速度が高速に。射程距離も伸びるが、ガードされたときのスキも増えてしまう。



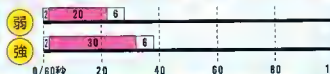
	弱	強
攻撃値	60	
得点	600	800
気絶値	10	
最大ヒット回数/最大ダメージ	1/1	
ヒット効果	ダウン	

ガード	立ち	○	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	○	なし

爆烈拳

AorC連打

高速のパンチ連打。強だと、より高速になる。ボタン連打をつづけると、弱は8発前後、強は13発前後まで連発可能。攻撃中に↙↘+パンチと入力すると、動作をキャンセルして下の技へ変化する。



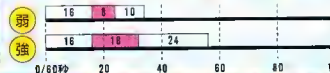
	弱	強
攻撃値	1発につき15	
得点	1発につき100	1発につき200
気絶値	3(2ヒット目以降は0)	
最大ヒット回数/最大ダメージ	4/4	
ヒット効果	のけぞり	

ガード	立ち	○	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	○	なし

爆烈拳フィニッシュ

爆烈拳中に↓↘→+AorC

弱ならアッパー、強ならストレート→アッパーの連続攻撃を前進しながらくりだす。ただし、爆烈拳からこの技へは連続技にならない。爆烈拳がでていないときに入力すると、攻撃はでないが基本技をキャンセル可能(→P.167)。



	弱	強
攻撃値	20	20+25
得点	200	200+200
気絶値	5	5+10
最大ヒット回数/最大ダメージ	1/1	2/2
ヒット効果	のけぞり	のけぞり+ダウン

ガード	立ち	○	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	○	なし

ぶっ飛ばし攻撃

フライングニールキック

CD同時



攻撃値	60
得点	800
気絶値	20

キャンセル	○
ヒット効果	ぶっとびダウン
ガード	立ち
方向	しゃがみ

空中ぶっ飛ばし攻撃

シカキック

ジャンプ中に

CD同時



攻撃値	60
得点	800
気絶値	20

キャンセル	×
ヒット効果	ぶっとびダウン
ガード	立ち
方向	しゃがみ

攻撃避け

クイックスウェー



攻撃値	36
得点	900
気絶値	15

キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
ガード	立ち
方向	しゃがみ

カウンター攻撃

スウェーバックパンチ



キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
ガード	立ち
方向	しゃがみ

※爆烈拳のタイムチャートは、ボタンの連打回数を最低(4回)で止めたときのもの

タイガーキック

↓↘→↗+BorD

高く舞い上がる跳びヒザ蹴り。1発目の攻撃判定がでるまでは完全無敵で、2発目がヒットすれば相手はダウンする。強でだすと、跳ぶまでが遅いぶん無敵時間も長いから、弱より高く速くまで跳ぶため、ハズしたときのスキが大きい。

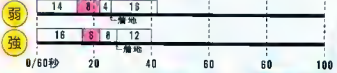


	弱	強
攻撃値	初期値50 (50+25)	
得点	500+500	700+700
気絶値	14+14	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	2/9	2/6
ヒット効果	のけぞり+ダウン	

ガード	立ち	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	なし

黄金のかかと

↓↙←+BorD



体を横へひねりつつ前方へ跳ねて、右足を大きく振り回す。空中の相手にも連続ヒットするほか、写真3〜4枚目の攻撃のみを当てて、写真5枚目の攻撃を空振りさせると、宙に吹き飛んだ相手の食らい判定を残しておける（強い打ちで攻撃を当てられる）。

	弱	強
攻撃値	初期値44 (44+22+11)	
得点	700×3	1000×3
気絶値	6	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	3/3	
ヒット効果	のけぞり	

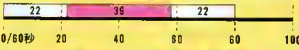
ガード	立ち	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	あり

スクリューアッパー

→↙←↓↘+BC同時



大振りのアッパーで、目の前に巨大な竜巻を発生させる。竜巻はゆっくり前進したのち、短時間で消えていくが、攻撃力を持っている間なら、霸王翔吼拳など大型の飛び道具さえもカキ消す能力がある。スクリューアッパーやパワーゲイザーなど、飛び道具判定の超必殺技とはぶつかり合わず、お互い通り抜ける。



攻撃値	120
得点	2500
気絶値	0
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/3
ヒット効果	真上へ吹き飛びダウン

ガード	立ち	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	なし

▲アッパーを振って ▲大きな風を巻き起こし ▲巨大な竜巻を発生させる ▲一定時間で竜巻消滅

特殊技 スライディングキック

↘+D

攻撃値	54	キャンセル	×
得点	800	ヒット効果	転倒
気絶値	18	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

投げ技 レックスルー

相手の近くで ←or→+C

攻撃値	60	攻撃回数	1
得点	1000	投げ	距離
気絶値	0	割合	24ドット
		高さ	—

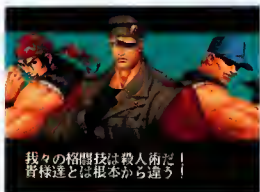
つかみ技 ひざ地獄

相手の近くで ←or→+D

攻撃値	2発につき9	攻撃回数	6〜14
得点	2発につき200	投げ	距離
気絶値	0	割合	24ドット
		高さ	—

怒

チーム



我々の格闘技は殺人術だ！
貴様達とは根本から違う！

妻と娘、そして部下をルガールに殺されたハイデルンの復讐は、『KOF'94』でルガールが母艦もろとも自爆したことで果たされたかに思えた。それゆえ、ふたたび「R」の招待状が届けられたとき、ハイデルンは激しい感情の高ぶりをおさえることができなかった。

部下のラルフとクラークを連れ、大会への参加を決意したハイデルンの悲願は、今度こそ果たされるのだろうか？



HEIDERN

CLARK

RALF



STAGE

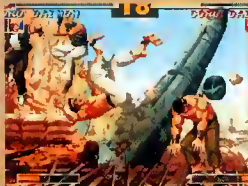
中東(砂漠の戦場)

見渡すかぎりの砂漠に囲まれた渓谷。そこに掛けられた釣り橋が開きの舞台となる。

『怒』時代からの伝

統ということ、今回は彼らの乗っていたヘリが墜落、噴煙している。いまにも落ちそうな釣り橋は鉄製で、キャラが着地するたびに鈍い金属音が鳴り響く(たとえ土の上に着地したときでも)。

COMIC



▲キャラがダウンすると、その衝撃で岩が割ってくる。ただし、それに当たることはない

THE ART OF FIGHTERS'95



怒

TEAM

ハイデルン



●基本技

「生き残りたければ

勝つことだ」

[R] …ルガルか……。だとすれば、9年前の恨みをもう一度晴らしに行かねばなるまい。私の部隊をせん滅し、家族を殺した男……。あの男が生きているかぎり、私の苦しみは終わらぬのだよ。

招待状か国際警察ではなく、じかに私へ届けられたのだ。受けて立とうではないか。ラルフとクラークは、昨年同様、我か良き片腕となるであろう。

私の拳は2人とちがい、たしかに私怨をまとう。だが、感傷に浸るだけでは、勝てる闘いにも敗れてしまうのだよ。生き残らねば、雪辱も果たせぬのてな。この闘い、必ず勝ち進まねばならぬ。我か部隊の名譽のために、そして、サンドラとクララのためにな。



PROFILE

名前：ハイデルン
格闘スタイル：マーシャルアーツ
+我流暗殺術
国籍：不明
誕生日：9月1日
年齢：43歳
身長：192cm
体重：90kg
血液型：B
趣味：メタルフィギュア・コレクション、ぬし釣り
好きな食べ物：黒ビールと豚づめウィナー
得意スポーツ：ハンティング
大切なもの：家族の写真
嫌いなもの：ルガル

弱パンチ(Aボタン)

エルボーダガー

攻撃値	20	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード	立ち
		方向	しやがみ

サーベルチョップ

攻撃値	20	キャンセル	X
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード	立ち
		方向	しやがみ

アンデュリルチョップ

攻撃値	18	キャンセル	X
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち
		方向	しやがみ

ジャンピングエルボーカッター

攻撃値	20	キャンセル	X
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード	立ち
		方向	しやがみ

ジャンプニードル

攻撃値	初期値20(20+10)	キャンセル	X
得点	300+300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8+8	ガード	立ち
		方向	しやがみ

立ち(近距離)

立ち(遠距離)

しやがみ

垂直ジャンプ

怒めジャンプ

強パンチ(Cボタン)

エクスカリバー

HP



攻撃値	初動値42(+21)	キャンセル	○+×
得点	300+300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16+16	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

弱キック(Bボタン)

金的蹴り



攻撃値	22	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

強キック(Dボタン)

ダブルニークラブ

HP



攻撃値	初動値42(+21)	キャンセル	○+×
得点	400+400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16+16	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

パルムクインパルス



攻撃値	51	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	19	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

バスタードキック



攻撃値	22	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

ハルバードスラッシュ



攻撃値	55	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	19	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

ムラサメチョップ



攻撃値	58	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	20	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

ワームスレイヤー



攻撃値	20	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

エストックステinging



攻撃値	52	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	転倒
気絶値	12	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

ジャンピングダブルチョップ



攻撃値	56	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	19	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

ソードオブダウン



攻撃値	22	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

トレイタードロップ

HP



攻撃値	初動値50(+30)	キャンセル	×
得点	400+400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	19+19	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

フライングクロスチョップ



攻撃値	55	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

ジャンプひざ蹴り



攻撃値	22	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

ドラゴンランスアタック



攻撃値	56	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

怒

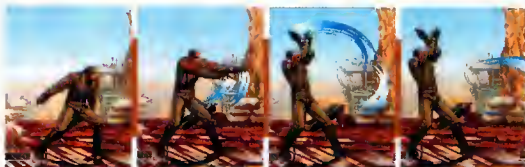
TEAM

ハイデレン

←タメ→+AorC

両腕を正面で交差させるようにすばやく振り上げ、前方へ真空の刃を発射する。弾を発射するまでの時間は非常に短いから、かわりに発射後の硬直時間が非常に長い。強弱のちがいは弾の速度と得点のみで、動作速度はどちらも同じだ。

Figure 1 shows two horizontal bar charts comparing the number of times the number 8 is called in the 'Weak' (弱) and 'Strong' (強) conditions. The x-axis represents time in seconds, ranging from 0 to 80. The 'Weak' condition shows a mean of 8 with a standard deviation of 38. The 'Strong' condition shows a mean of 8 with a standard deviation of 38.



	弱	強
攻撃値	40	
得点	500	700
気絶値	27	
基本ヒート回復/ 最大ヒート回復	1/1	
ヒート効果	のけぞり	

ガード	立ち	○	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	○	なし

ムーンストラッシャー

円をえがくように手刀を振り回し、軌道上に真空の刃を発生させる。写真3枚目から5枚目のポーズにかけて、攻撃能力を持つ。無敵時間は存在しないが、動作が非常にすばい。なお、前作とちがひ、攻撃速度に弱強のちがひは変化する。

↓タ×↑+AorC

Figure 10: Comparison of the number of iterations for the weak and strong methods. The chart shows two horizontal bars for each method. The '弱' (Weak) method has a bar for 6 iterations and a bar for 30 iterations. The '強' (Strong) method has a bar for 6 iterations and a bar for 30 iterations. The x-axis is labeled '0/60秒' and ranges from 0 to 100.

ガード	立ち	○	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	○	なし



	弱	強
攻撃値	74	
得点	600	800
気絶値	24	
最大ヒール量/ 最大ケズリ回復	1/1	
ヒット効果	ダウン	

ストームブリンガー

手刀を突き刺し、体力を吸収する（1発ごとに自分の体力が2回復）。また、1発目にかぎり、つかも前にだしての技（空振り、ヒット、ガード問わず）の攻撃値が与えるダメージと吸収回数が増える。相手が「レバー」を回してボタンを連打すると吸収回数が減らされるが、こちらも同じ操作でそれを抑えることが可能。

相手の近くで

→ ↘ ↓ ↙ ← +C

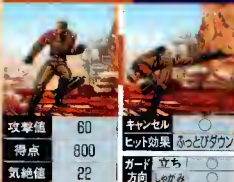
ガード	不可		攻撃値	1発につき10
投げ 間合い	距離	40ドット	得点	1発につき200
	高さ	—	気絶値	0
			攻撃回数	4~8



ふっ飛ばし攻撃

ふっとばし

CD同時



空中ぶっ飛ばし攻撃

サザンクロス



シナゴフ由に

CD同時

攻擊計

かわし



力向後一攻擊

ハイテルンスブラッシュ

ネックローリング

↓タメ↑+BorD



相手の頭上へ飛びかかり、捕獲したら首に手をかけ、回転して斬り裂く。空中の相手も捕獲可能。ガードされた場合は1回ケズって跳ね返る。強でたすと跳ね返りか少し大きくなるが、降下速度は遅くなる。捕獲時の回転数も増えるが、攻撃値は変化なし。

ガード 立ち ○
方向 しゃがみ ○

空中連続ヒット
なし

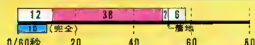
	弱	強
攻撃値	62(ケズリ攻撃値は10)	
得点	700	1000
気絶値	16	
最大小回復/最大ケズリ量	1/1	
ヒット効果	ダウン	



ファイナルプリンガー

←タメ↓↑+BC同時

コマンドを入力した瞬間の「相手の頭上」へ向かって飛びかかり、伸ばした手が相手にヒットしたら、つかまえたのち手刀を突き刺し、体力を奪取する(ダメージ1発ごとにこちらの体力が2ずつ回復していく)。ネックローリングと同じく空中の相手も捕獲可能で、ガードされた場合は1回ケズって後方へ跳ね返る。地上で構えたあと、跳び上がる直前まで完全無敵。



攻撃値 30+1発につき10(ケズリ攻撃値は30)
得点 2500
気絶値 0
最大小回復/最大ケズリ量 8-17/1
ヒット効果 体力吸収

ガード 立ち ○
方向 しゃがみ ○

空中連続ヒット
なし



▲腰を落として身構え ▲相手の頭上を捕獲して ▲上空へと舞い上がる ▲相手をとらえたら



▲捕獲して地上へ降下 ▲手刀を高く振り上げて ▲相手に突き刺したのち ▲体力を連続して吸収し ▲こちらの体力を回復

怒 TEAM ハイデルン

投げ技

リードベルチャー

相手の近くで
←or→+CorD

コマンド入力時のレバー方向へ、相手をたたきつける。	攻撃値 64 得点 1000 気絶値 0	攻撃回数 1 投げ距離 24ドット 投げ高さ —
---------------------------	----------------------------	--------------------------------

空中投げ

ハイデルンインフェルノ

ジャンプ中に相手の近くで
↑以外+CorD

とらえた相手の胴に乗りかかり、そのまま地面へ落とす。	攻撃値 64 得点 1000 気絶値 0	攻撃回数 1 投げ距離 20ドット 投げ高さ 40ドット
----------------------------	----------------------------	------------------------------------

ラルフ



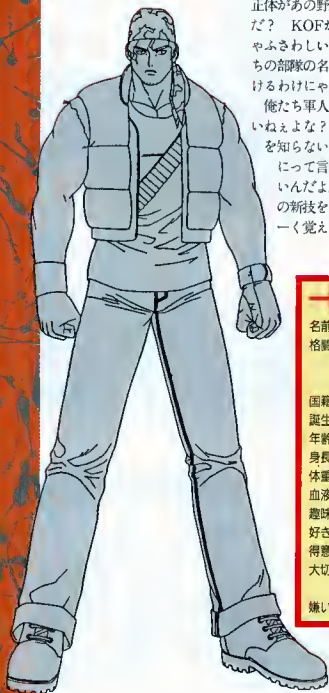
●基本技

「生きるか死ぬかは、
軍人の専売特許だぜ！」

クラークとは長い付き合いになるけどな、今は一緒にハイデルン隊長のもとで、部下の指導に当たってるぜ。

今回の招待状は、国際警察じゃなくて、隊長に直接届いたんだ。[R]の正体かあの野郎でなくて何だと言うんだ？ KOFか……リターンマッチにやぶさわしいぜ。そんなわけて、俺たちの部隊の名誉にかけて、意地でも負けるわけにやいかなんた。

俺たち軍人を、なめてかかるヤツはいねえよな？ 戦場の本当の恐ろしさを知らないヤツに、あんまり生き死について言葉を、使ってほしくはないんだよ。そんなヤツらにや、俺の特技をお見舞いしてやるぜ、よく覚えときな！



PROFILE

名前：ラルフ・ジョーンズ
格闘スタイル：マーシャルアーツ+ハイデルン流暗殺術
国籍：アメリカ
誕生日：8月25日
年齢：39歳
身長：188cm
体重：90kg
血液型：A
趣味：ナイフ・コレクション
好きな食べ物：ガム
得意スポーツ：野球
大切なもの：昔、大統領からもらった勲章
嫌いなもの：ヘビ

弱パンチ(Aボタン)

チドニークラッシュ

立ち(近距離)

攻撃値	22	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

左ストレート

立ち(遠距離)

攻撃値	22	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

しゃがみパンチ

しゃがみ

攻撃値	20	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

ハリケンボルト

垂直ジャンプ

攻撃値	22	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

脳天から竹割り

斜めジャンプ

攻撃値	22	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

強パンチ(Cボタン)

チョッピングライト

2HIT

攻撃値 得点 気絶値	キャンセル ヒット効果 ガード 方向
初弾連打(44+22) 300+300 14+14	○+○ のけぞり 立ち しゃがみ

メテオドロップ

攻撃値 得点 気絶値	キャンセル ヒット効果 ガード 方向
51 300 19	× のけぞり 立ち しゃがみ

双龍破

攻撃値 得点 気絶値	キャンセル ヒット効果 ガード 方向
55 200 16	○ のけぞり 立ち しゃがみ

ナイアガラドロップ

攻撃値 得点 気絶値	キャンセル ヒット効果 ガード 方向
56 400 19	× のけぞり 立ち しゃがみ

ノーザンライトボム

攻撃値 得点 気絶値	キャンセル ヒット効果 ガード 方向
53 400 16	× のけぞり 立ち しゃがみ

弱キック(Bボタン)

ひざ蹴り

攻撃値 得点 気絶値	キャンセル ヒット効果 ガード 方向
20 200 9	○ のけぞり 立ち しゃがみ

ミドルキック

攻撃値 得点 気絶値	キャンセル ヒット効果 ガード 方向
20 200 9	× のけぞり 立ち しゃがみ

しゃがみ蹴り

攻撃値 得点 気絶値	キャンセル ヒット効果 ガード 方向
18 200 6	× のけぞり 立ち しゃがみ

デビルギロチン

攻撃値 得点 気絶値	キャンセル ヒット効果 ガード 方向
20 300 9	× のけぞり 立ち しゃがみ

ライダーキック

攻撃値 得点 気絶値	キャンセル ヒット効果 ガード 方向
20 300 8	× のけぞり 立ち しゃがみ

強キック(Dボタン)

ニールキック

攻撃値 得点 気絶値	キャンセル ヒット効果 ガード 方向
59 400 16	× のけぞり 立ち しゃがみ

パイルバンカー

攻撃値 得点 気絶値	キャンセル ヒット効果 ガード 方向
59 400 18	× のけぞり 立ち しゃがみ

しゃがみ足払い

攻撃値 得点 気絶値	キャンセル ヒット効果 ガード 方向
54 300 12	○ 転倒 立ち しゃがみ

ブルギロチン

攻撃値 得点 気絶値	キャンセル ヒット効果 ガード 方向
58 400 18	× のけぞり 立ち しゃがみ

イナズマ反転キック

攻撃値 得点 気絶値	キャンセル ヒット効果 ガード 方向
52 400 16	× のけぞり 立ち しゃがみ

怒

TEAM

ラルフ

※バルカンパンチのコマンドを使用すれば、地上での基本技はすべてキャンセル可能

バルカンパンチ

AorC連打



ガード 立ち ○ 空中連続ヒット
方向 しがみ ○ なし

	弱	強
攻撃値	68	
得点	300	400
気絶値	4	
最大ヒット回数 最大ダメージ/回復	1/7	
ヒット効果	燃焼ダウン	



ガトリングアタック

←タメ→+AorC



ガード 立ち ○ 空中連続ヒット
方向 しがみ ○ あり

	弱	強
攻撃値	初期値50(50+25+12)	
得点	300×3	400×3
気絶値	8×3	
最大ヒット回数 最大ダメージ/回復	3/3	
ヒット効果	のけぞり(3発目のみダウン)	



スーパーアルゼンチン バックブリーカー

相手の近くで

←↓→+D

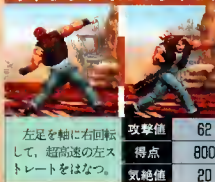
相手をついて真上へはうり投げたあと、落下してきたところを肩で受け止め、さらに地面へ投げつける。起き上がり直後やガード硬直中など、投げられない状態の相手に接近してコマンドを入力すると、技が必ず(基本技が暴発することもなく)ニュートラル・ポーズにもどってしまう。

ガード	不可	攻撃値	55+30
投げ 間合い	距離 高さ	40トット —	得点 1000
			気絶値 0
			攻撃回数 2



ギャラクティカマクナム

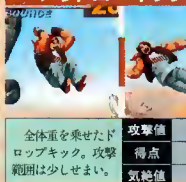
CD同時



キャンセル
ヒット効果 ふっとびダウ
ガード 立ち ○
方向 しがみ ○

アウトローキック

ジャンプ中 CD同時



全体重を乗せたドロップキック。攻撃範囲は少しせまい。
キャンセル ×
ヒット効果 ふっとびダウ
ガード 立ち ○
方向 しがみ ×

急降下爆弾パンチ

↓タメ↑+AorC

弱	34	32	8	
	(完全)		爆地	
強	42	30	8	
	(完全)		爆地	
0/60秒	20	40	60	100

跳び上がって宙で回転したあとポーズをとり、斜めに急降下、地面へコブシを打ちつけて爆発を起こし、後方へ跳び去る。宙で回転しはじめる直前まで完全無敵。強でだすと動作が大きくなって射距離が増えるほか、振り下ろすコブシに攻撃判定がつく。

ガード	立ち	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	なし

攻撃値	64
得点	500 800
気絶値	16
最大ヒット回数/最大ダメージ/回復	1/1 1/2
ヒット効果	燃焼ダウン



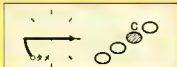
バリバリバルカンパンチ

↓タメ←→+C

前方へ踏み込みつつラリアット→裏拳とくりだし、バルカンパンチを16発たたき込んだあと、燃えるアッパーで吹き飛ばす。

バルカンパンチ部分が地上の相手にヒットすれば、相手はダウンしたり後方へのけぞったりしないため、そのあとは最後まで攻撃が繋がってくれる（ガードされた場合は間合いが噛れる）。1発目の攻撃判定がでる直前まで完全無敵。

20	88	42			
0/60秒	20	100	120	140	150



攻撃値	2500
得点	2500
気絶値	0
最大ヒット回数/最大ダメージ/回復	19/5
ヒット効果	のけぞり （最後の炎の足音）

ガード	立ち
方向	しゃがみ
空中連続ヒット	あり



▲低姿勢でポーズをとり ▲右腕を構えて踏み込み ▲ラリアットの動作から ▲裏拳へつないだあと



▲バルカンパンチに移行 ▲16発たたき込んだあと ▲さらに前へ踏み込んで ▲最後に燃えるアッパー ▲相手は燃焼ダウン

攻撃避け
かわし

カウンター攻撃
ジェットアッパー

攻撃値	38	キャンセル	のけぞり
得点	900	ガード	立ち
気絶値	15	方向	しゃがみ

突き上げるようなアッパー。見た目より横に攻撃が届く。

投げ技
高角度喉輪落とし

相手の近くで
←or→+CorD

攻撃値	66	攻撃回数	1
得点	1000	投げ距離	24ドット
気絶値	0	高さ	—

両手で相手をつかぎ上げたあと、地面へたたきつける。

クラーク



●基本技

「うぬぼれてると、ケガするぜ」

あの招待状は、部下を指導しているときに届けられたものだ。隊長に渡したらな、ハハハ、即、参加が決まったぜ。久しぶりの現役復帰だ、腕がなるぜ。

戦場はALL or NOTHING、気を許したら死、あるのみだ。俺はあいにくと、そんな世界しか知らないんでね。だから、相手が女子供であっても手加減はできねえ、悪いけどな。もつとも、みなそれは覚悟のうえなんだろが……。

ただ、理想と現実とはちがうてことは忘れちゃ困るぜ。命あっての何とやら、生半可な気持ちで闘うくらいならリングを降りて、おとなしくしてるのが華ってもんだ。それができねえなら……こいよ、現実のキビしさを教えてやるぜ。



PROFILE

名前：クラーク・スティル
格闘スタイル：マーシャルアーツ
+ハイデルリン流暗殺術
国籍：アメリカ
誕生日：5月7日
年齢：34歳
身長：187cm
体重：88kg
血液型：A
趣味：ガン・コレクション
好きな食べ物：オートミール
得意スポーツ：レスリング
大切なもの：グラスアン
嫌いなもの：ナメクジ

弱パンチ(Aボタン)

チドニークラッシュ

攻撃値 19	キャンセル ○
得点 100	ヒット効果 のけぞり
気絶値 8	ガード 立ち ○
	方向 レダり ○

立ち(近距離)

左ストレート

攻撃値 19	キャンセル ×
得点 100	ヒット効果 のけぞり
気絶値 8	ガード 立ち ○
	方向 レダり ○

立ち(遠距離)

しゃがみパンチ

攻撃値 17	キャンセル ○
得点 100	ヒット効果 のけぞり
気絶値 7	ガード 立ち ○
	方向 レダり ○

しゃがみ

ハリケンボルト

攻撃値 19	キャンセル ×
得点 300	ヒット効果 のけぞり
気絶値 8	ガード 立ち ○
	方向 レダり ×

垂直ジャンプ

脳天から竹割り

攻撃値 19	キャンセル ×
得点 300	ヒット効果 のけぞり
気絶値 7	ガード 立ち ○
	方向 レダり ×

斜めジャンプ

強パンチ(Cボタン)

チョッピングライト

HP



攻撃値	初め値41(41+0)	キャンセル	×
得点	300+300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16+16	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

弱キック(Bボタン)

ひざ蹴り



攻撃値	17	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

強キック(Dボタン)

ニールキック



攻撃値	53	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○ (ガード時)

メテオドロップ



攻撃値	43	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

ミドルキック



攻撃値	17	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

パイルバンカー



攻撃値	53	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

双龍破



攻撃値	51	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

しゃがみ蹴り



攻撃値	15	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

しゃがみ足払い



攻撃値	57	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	転倒
気絶値	12	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

ナイアカラドロップ



攻撃値	51	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

デビルギロチン

HP



攻撃値	初め値17(17+0)	キャンセル	×
得点	300+300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8+8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

ブルギロチン



攻撃値	53	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

ノーザンライトボム



攻撃値	50	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

ジャコビ二流星キック



攻撃値	17	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

テキーラサンライズ



攻撃値	52	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

怒

TEAM

クラック

※バルカンパンチのコマンドを使用すれば、地上での基本技はすべてキャンセル可能

バルカンパンチ

1発1本でくりだすパンチ乱打。強でだすと、乱打連発とかわる反動が增加する。ボタン連打をつづければ攻撃を連続できるほか、ラルフとちがって食らった相手の食らい判定が弱くないため、反動の少ない弱を使って両面端での「お手玉」が可能。

AorC連打



	弱	強
攻撃値	1発につき8	1発につき8
得点	1発につき300	1発につき400
気絶値	1発につき2	1発につき2
最大ヒット回数 最大ダメージ	12/6	11/4
ヒット効果	ダウン	

ガトリングアタック

踏み込みつつ体を回転させて、リアアット→裏拳→アッパーとくりだす。1発目の動作終了まで足元無敵。空中の相手にも連続ヒットするが、3発目までした時点で相手の食らい判定は消えてしまう。弱はラルフより動作が速く、強は移動距離が大きい。

←タメ→+AorC



	弱	強
攻撃値	初期値50(50+25+12)	初期値50(50+25+12)
得点	300×3	400×3
気絶値	9×3	9×3
最大ヒット回数 最大ダメージ	3/3	3/3
ヒット効果	のけぞり(3発目のみダウン)	

スーパーアルゼンチンバックフリーカー

相手の近くで

←↙↓↘→+D

相手を真上へはうり投げたあと、落下してきたところを両腕を広げて受け止め、さらに地面へたたきつける投げ技。肘で相手を受け止めたときと地面へたたきつけたときの2回、ダメージを与える。ラルフの同じ技と比べて、攻撃力やや劣るかわりに、投げ間合いは少し広めになっている。



ガード	不可
投げ間合い	距離 48ドット 高さ ー
攻撃値	50+30
得点	1000
気絶値	0
攻撃回数	2

ぶっ飛ばし攻撃

32文キック

CD同時

空中ぶっ飛ばし攻撃

アウトローキック

ジャンプ中に

CD同時

技名	32文キック	アウトローキック	ジャンプ中に
アニメーション			
攻撃値	57	57	57
得点	800	800	800
気絶値	20	20	20
キャンセル	×	×	×
ヒット効果	ぶっとびダウン	ぶっとびダウン	ぶっとびダウン
ガード	立ち	立ち	立ち
方向	しゃがみ	しゃがみ	しゃがみ

必殺技

**スーパーアラビアン
バグラーバックブリーカー**

← ↓ ↓ ↓ → + C

6 20 6 (足元)

0/60秒 20 40 60

前方へ走っていき、間合い内に相手を捕捉したらつかみかかる特殊な投げ技。つかみ動作に入ってから投げ判定がでるまでに0.1秒かかり、つかみに成功したら相手をかつぎ上げて、背中からヒザの上に落とす。投げか囂く限界距離は5分の4程度くらい。走行中、およびつかみ動作の途中で足元無敵。

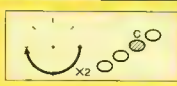
ガード	不可	攻撃値	70
投げ 間合い	距離 56ドット 高さ —	得点	1500
		気絶値	0
		攻撃回数	1



超必殺技

ウルトラアルゼンチンバックブリーカー

相手の近くで
(→ ↓ ↓ ↓ ←) × 2 + C



攻撃値	34×3+40
得点	2500
気絶値	0
攻撃回数	4

スーパーアルゼンチンバックブリーカーの“真上にはうり投げで肩で受け止める”動作を3回くり返したのち、デスマウンテンバスター（通常の投げ技）でトドメの一撃を加える。豪快な投げ技。最後の挑発ポーズは前出で、相手のパワーゲージを減らす効果はない。投げの間合いは前作より広くなり、大門の投げ技につごほりになった。

ガード	不可	投げ 間合い	距離 56ドット 高さ —
-----	----	-----------	------------------



▲相手を真上に投げたら ▲1発コブシを喰らして ▲両腕を広げ、構える ▲肩でまず1回受け止め ▲再度上空へほうり投げ



▲同様に肩で受け止める ▲さらにもう1回投げて ▲合計3回受け止めた後 ▲ヒザの上へたたきつけ ▲最後に挑発ポーズ

特殊技・投げ技

攻撃避け カウンター攻撃

かわし ジェットアッパー

任意のボタンを入力

体を左に寄せて、突き上げるようなアッパーをくりだす。

攻撃値	34	キャンセル	ヒット効果
得点	900	ガード	立ち上がり
気絶値	15	方向	しがみ

相手の近くで
← or → + C or D

デスマウンテンバスター

両手で相手をつかみ上げたと、ヒザにたたきつける。

攻撃値	64	攻撃回数	1
得点	1000	投げ 間合い	距離 24ドット 高さ —
気絶値	0		

怒
TEAM
クラーク

サイコ ソルジャー

チーム

SIE KENSOU

A THENA A SAMIYA

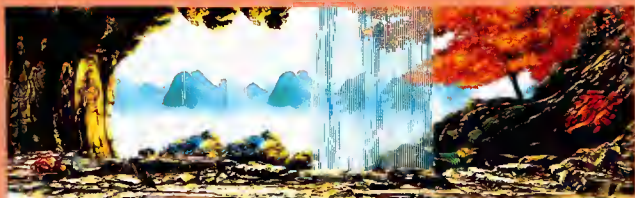
C HIN G ENTSAI



もっと自分を高めたい!どこまで私が通用するか試したいんです!

サイコパワーにも拳法にも磨きがかかり、悪の気を読みとるほどに成長したアテナとケンソウ。師匠のチンを含め、ルガル復活を察知した3人は、修業の成果を試すべく、大会に出場する。

それにしても、壮絶な死闘が待ち受けているハズなのに、アテナは無邪気に闘いを楽しんでいるし、ケンソウはいまだにアテナを彼女だと思い込んで浮かれている。この2人、将来は大物になるかも?

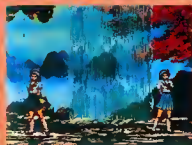


STAGE

中国(滝の中の修行場)

滝の裏側につくられた修業場。左端には観音像、右端には「龍」と記された岩と紅葉樹(ときおり葉が舞い降りる)がある。また、前作と同様、左側には3人の荷物が置かれているが、チンの持ち物はあい変わらずヒョウタンだけだ。

CHIN



▲スタート時は全体が少しずつ明るくなっていく

▼ときおり画面内(手前)に滝としずくがしたり落ちるぞ



THE ART OF FIGHTERS'95



サイフルギ
TEAM

麻宮アテナ



●基本技

「アイドルの座は
せーったい譲れないの!」

KOFの招待状が届く直前に、とても
気になることがありました。師匠の修
行場で、邪悪な気を感じたんです。え
え、一緒にいたケンスウも感じました。

今回の大会も、前回みたいに、また
何かのトラップが仕掛けられてるかも
しれません。でも、この大会にでられ
ることはウレシイです。だって、修行
の成果が試せるんですもの。

それにしても、参加チームの中で、
最年少のこの私が、SNK女性キャラ
の元祖だなんて、不思議ですね。だか
ら……ってワケではないんですが、こ
の闘い、絶対に負けられません。サイ
キック・パワーのすべてを使い果たし
てもみなさんと闘い、そして勝ちた
いです。

PROFILE

名前：麻宮アテナ（あさみや アテナ）

格闘スタイル：超能力+中国拳法

国籍：日本

誕生日：3月14日

年齢：18歳

身長：163cm

体重：50kg

血液型：B

スリーサイズ：B83・W57・H82

趣味：星占い

好きな食べ物：いちご大福

得意スポーツ：ラククロス

大切なもの：ピーターラビットのディ
ーセット

嫌いなもの：バツタ

弱パンチ(Aボタン)

外門頂肘

攻撃値	14	キャンセル	のけぞり
得点	100	ヒット効果	立ち
気絶値	8	ガード	しやがみ
		方向	しやがみ

立ち(近距離)

川掌

攻撃値	14	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち
		方向	しやがみ

立ち(遠距離)

地掌撃

攻撃値	12	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	10	ガード	立ち
		方向	しやがみ

しやがみ

落按襲

攻撃値	14	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち
		方向	しやがみ

垂直ジャンプ

落按襲

攻撃値	14	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち
		方向	しやがみ

斜めジャンプ

強パンチ(Cボタン)

裡門頂肘



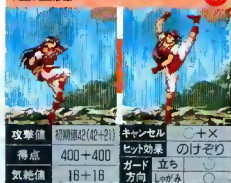
弱キック(Bボタン)

側腿



強キック(Dボタン)

連遠腿



沖捶



側腿



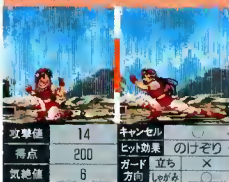
後旋蹴腿



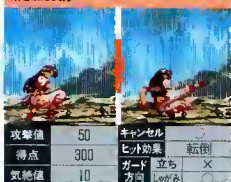
双撞破



掃爪腿



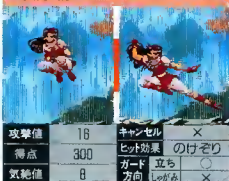
旋騰蹴



弾穿破



騰鷹蹴



飛擧脚



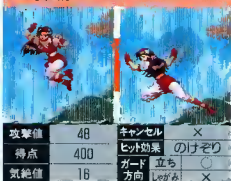
翔掃撃



騰鷹蹴



風崩蹴



サイコソード

→↓↘+AorC
(空中でも使用可能)

精神パワーを集中させた左手を、すくい上げるように振る。そのまま垂直に舞い上がる。技の動作開始の一瞬だけ完全無敵。強でだすと、弱より高く舞い上がる。

弱	8	20	22	8
強	8	24	28	8
	0/60秒	20	40	60



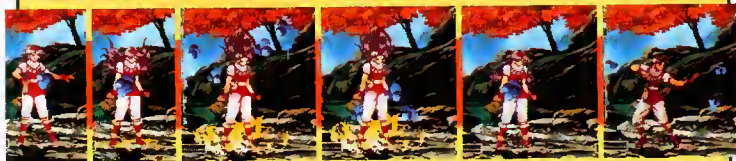
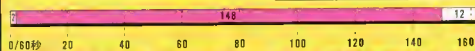
	弱	強
攻撃値	54	
得点	400	600
気絶値	22	
最大ヒット回数 最大ダメージ	1/3	
ヒット効果	ダウン	
ガード	立ち	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	なし

シャイニングクリスタルビット

←→↘↓↙+BC同時



攻撃力を持つビットを周囲させる。動作中ABCD順射撃して技の中断が可能。
↓↙↘+AorCでビットを集めて前方へはなつクリスタルシュートへ変化。小型の飛び道具ならカキ消せるほか、集めているときにAかCを押したままにしておくと、しばらく攻撃をタメおける。



▲精神集中 ▲ビット出現 ▲本体を守るように周囲 ▲一定時間周囲したら ▲本体へもどっていき ▲円をえがき消えきる

クリスタルシュート

ビット出現中に↓↙↘+AorC



弱	32	32
強	32	32
	0/60秒	20

	シャイニングクリスタルビット	クリスタルシュート
攻撃値	100	90
得点	2500	1500
気絶値	0	0
最大ヒット回数 最大ダメージ	1/10	1/1
ヒット効果	ダウン	感電ダウン
ガード	立ち	(足元にくると×)
方向	しゃがみ	○
空中連続ヒット	○	なし



▲ビットを集める ▲ここでタメ可能 ▲前方を指さすと ▲光弾が前方へ飛んでいく

フェニックスボム

ジャンプ中に
↓要素+D

サイキックスルー

相手の近くで
←or+CorD

サイキックシュート

ジャンプ時に相手の近く
↑以外+CorD

攻撃値	22
得点	800
気絶値	0

キャンセル	×
ビット効果	のけぞり
ガード	立ち
方向	しゃがみ

攻撃値	56
得点	1000
気絶値	0

攻撃回数	1
投げ	距離 20ドット
高さ	—

攻撃値	58
得点	1000
気絶値	0

攻撃回数	1
投げ	距離 24ドット
高さ	48ドット

しい・ケンソウ



●基本技

「アテナ！
俺の格好いいところ見ててや！」

KOFか、いよいよ開催やな！

うん、たしかに師匠さんとこで、悪の
気は感じてたで。アテナと「すごくいや
なもの、身体ん中を突き抜けたな
あ」ちゆう話をしてたんや。そした
ら、KOFの招待状が届いたやろ？
ウラに絶対、何かあるで。

コワくないかって？ 全然！ 俺ら
1年間、師匠さんとこで修行してたなや、
去年の俺らとは一味も二味もちがうで。
それに、アテナに俺のええところ見せ
られる、絶好のチャンスやんか！
こころ一番、俺の強い姿を見せて、
アテナのハートをガッチリつ
かておきたいんや。

へへ、動機は不純かもしれへん
けどな。

とにかく、俺の力をみくびつたら
おかんて！

PROFILE

名前：椎 拳崇（しい・けんそう）
格闘スタイル：超能力+中国拳法
国籍：中国
誕生日：9月23日
年齢：19歳
身長：172cm
体重：61kg
血液型：B
趣味：マンガを読むこと
好きな食べ物：肉まん
得意なスポーツ：サッカー
大切なもの：早見 優のデビューアル
バム
嫌いなもの：修行

弱パンチ(Aボタン)

龍爪

攻撃値 15	キャンセル X
得点 100	ヒット効果 のけぞり
気絶値 9	ガード 立ち ○ 方向 しがみ ○

立ち(近距離)

龍爪

攻撃値 15	キャンセル X
得点 100	ヒット効果 のけぞり
気絶値 9	ガード 立ち ○ 方向 しがみ ○

立ち(遠距離)

下方龍爪

攻撃値 13	キャンセル X
得点 100	ヒット効果 のけぞり
気絶値 7	ガード 立ち ○ 方向 しがみ ○

しがみ

龍蹴膝

攻撃値 15	キャンセル X
得点 300	ヒット効果 のけぞり
気絶値 8	ガード 立ち ○ 方向 しがみ X

垂直ジャンプ

龍蹴膝

攻撃値 15	キャンセル X
得点 300	ヒット効果 のけぞり
気絶値 8	ガード 立ち ○ 方向 しがみ X

斜めジャンプ

強パンチ(Cボタン)

後旋拳

攻撃値	47	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

弱キック(Bボタン)

踢腿

攻撃値	17	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

強キック(Dボタン)

前踢

攻撃値	56	キャンセル	○
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	19	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

後旋拳

攻撃値	47	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

踢腿

攻撃値	17	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

擺脚

攻撃値	56	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	19	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

下方圈掌

攻撃値	51	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

前掃腿

攻撃値	15	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

下方後旋腿

攻撃値	52	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	転倒
気絶値	12	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

龍撃襠

攻撃値	51	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

龍尾脚

攻撃値	17	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

大龍尾脚

攻撃値	56	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	19	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

龍撃襠

攻撃値	49	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

飛腿

攻撃値	初期値 7 (17+8)	キャンセル	×
得点	300+300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8+8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

後旋飛腿

攻撃値	50	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

超球弾

↓↙↘+AorC

両手に精神を集中し、ひとつに合わせて前方へ光弾をはなす。発射までにかかる時間はアテナのサイコボールより短い。逆に硬直時間は長い。弱強のちがいは、光弾の速度と得点のみ。



ガード 立ち 空中連続ヒット
方向 しゃがみ なし

攻撃値	弱	強
40		
得点	500	700
気絶値	27	
最大ヒート値 最大ダメージ	1/1	
ヒット効果	のけぞり	



龍顎砕

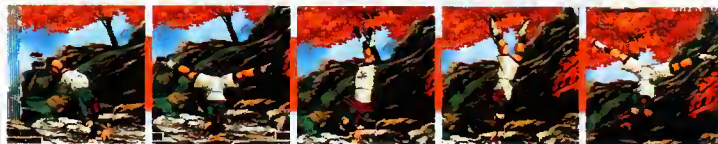
←↓↙+BorD

逆立ち状態で足を開き、回転しながら跳ね上がる。攻撃判定がでる直前まで完全無敵。強で出すと攻撃威力が大きくなるほか、1発目の攻撃にダウン効果なくなり、2ヒット技になる。



ガード 立ち 空中連続ヒット
方向 しゃがみ なし

攻撃値	弱	強
54, 27		54+27
得点	500	600+600
気絶値	12	12+12
最大ヒート値 最大ダメージ	1/5	2/5
ヒット効果	ダウン	のけぞり +ダウン



龍連牙

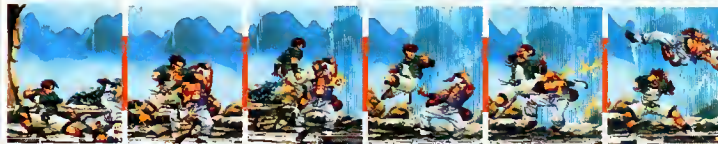
←↙↘↘+AorC

ヒジを構えて踏み込み、当たったらヒザ蹴り→回転蹴りを追加する。強で出すと、弱よりも踏み込み距離が長く、移動速度も速い。空中の相手にも連続ヒットするが、3発目以降は当たった時点で相手の食らい判定は消える（強い打ちはかけられない）。



ガード 立ち 空中連続ヒット
方向 しゃがみ あり

攻撃値	弱	強
初期値50 (50+25+12)		
得点	300×3	400×3
気絶値	10	
最大ヒート値 最大ダメージ	3/3	
ヒット効果	のけぞり(最後のみダウン)	



ぶっ飛ばし攻撃

打開

CD同時



攻撃値	60	キャンセル
得点	800	ヒート値 ぶっ飛ばし
気絶値	21	ガード 立ち 方向 しゃがみ

空中でぶっ飛ばし攻撃

脚封翼蹴

ジャンプ中にCD同時



攻撃値	60, 60	キャンセル
得点	800, 800	ヒート値 ぶっ飛ばし
気絶値	21, 21	ガード 立ち 方向 しゃがみ

攻撃避け

龍回避



攻撃値	34	キャンセル
得点	900	ヒート値 ぶっ飛ばし
気絶値	15	ガード 立ち 方向 しゃがみ

カウンター攻撃

掃蕩





攻撃値	34	キャンセル
得点	900	ヒート値 ぶっ飛ばし
気絶値	15	ガード 立ち 方向 しゃがみ

龍爪擊

空中で ↓ ↙ ← + A or C

Figure 1: Comparison of the number of times the subject was in the 'strong' (強) and 'weak' (弱) states during the 100-second observation period. The chart shows two horizontal bars. The top bar, labeled '弱' (Weak), has segments of 20 (white), 12 (pink), 8 (pink), and 18 (white). The bottom bar, labeled '強' (Strong), has segments of 20 (white), 28 (pink), 8 (pink), and 18 (white). The x-axis is labeled from 0/60秒 to 100 in increments of 20. A bracket labeled '着地' (Landing) spans the pink segments of both bars.

ガード 方向	立ち	
	しゃがみ	

空中連続ヒット
なし

	弱	強
攻撃値	初期値40 $(40 + 20 + 10 + 5 + 1)$	初期値40 $(40 + 20 + 10 + 5 + 2 + 1 + 1)$
得点	200×6	200×7
気絶値	8(2ヒット目以降は0) + 5	
最大ヒット回数 最大ダメージ回数	6/6	7/7
ヒット効果	のけぞり(最後のみダウン)	



神龍天舞脚

↓ ↘ → ← → + □

0 20 40 60 80 100 120 140

12 24 14 12 18 20 26

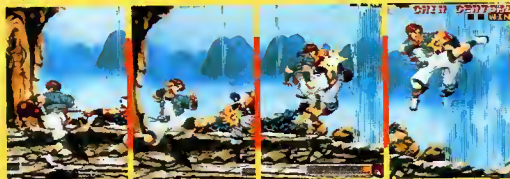
12 (全男) 12 (全男)

落地 落地

攻撃値	初期値37(37+18+9+37+18+8+4+2)
得点	2500
気絶値	0
最大ヒール回 最大ケス回	8/7
ヒット効果	ダウン

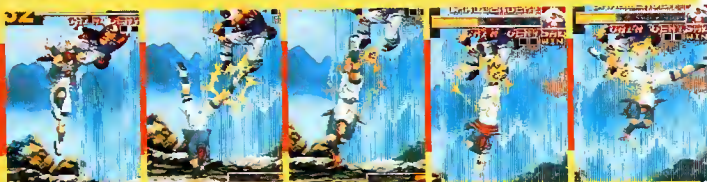
ガード 方向	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
あり



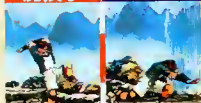
▲体を横に回転させて ▲跳ね上がり、1発目 ▲つづけてヒザ蹴り ▲3発の技をだしたら

跳ね上がり3発攻撃をくらいだしたあと、着地して龍頭砕へつなぐ。1発目の攻撃がでる直前までと、着地してから龍頭砕で跳ね返すまでの計2回、全身無敵になる（投げには負ける）。1発目が空振った場合、龍頭砕が最大で6ヒットするため、結局2+6=8ヒットになってくれるぞ。



▲1度地面へ降下して ▲龍頭砕の動作へ移行 ▲相手を巻き込むように ▲蹴りが連続ヒットする ▲最大8ヒットするぞ

虎撲手

 $\rightarrow +C$ 

攻撃値	58	キャンセル	×
得点	600	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	カード	立ち
		方向	やがみ
			×

後旋腿

→ +D



攻撃値	56	キャンセル	×
得点	600	ヒット効果	ダウン
気絶値	22	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

発勁 ←or→ 吐



攻撃値	52	気絶値	0
得点	1000	攻撃回数	1
投げ 間合い	距離	24ドット	
	高さ	—	

巴投付 ← OF → 子口



攻撃値	56	買絶値	0
得点	1000	攻撃回数	1
投げ 間合い	距離 高さ	24ドット —	

チン・ゲンサイ



●基本技

「ばあさん、見とるかのーう」

2人とも、拳法の腕もサイコパワーの威力も上がったばかりか、悪の気を感じ取れるほどに成長したか。この1年の修行、ムダではなかったようじゃのう。……じゃからというて、油断は禁物じゃ。何せ、あやつが生きているとなれば、今年の大会も、一筋縄では参るまいて。

そのことを、アテナもケンスウも、自覚してお

ると思うんじゃが……今一つ危機感がないように見えるのは、わしだけかのう？ ……まあ良いか。コトを起こす前にあれこれ悩んで、酒をいたずらにまぜくするのつまらんしの。

いやなことはさっさと片づけて、ばあさんのところに帰るからの。心配せず待っておくれ。



PROFILE

名前：鎮 元齋
(ちん げんさい)
格闘スタイル：中国拳法全般(おもに酔拳を使用)
国籍：中国
誕生日：4月27日
年齢：69歳
身長：164cm
体重：53kg
血液型：A
趣味：麻雀
好きな食べ物：酒
得意スポーツ：散歩orスキップ
大切なもの：香
嫌いなもの：パンダ

弱パンチ(Aボタン)

掌背

攻撃値	15	キャンセル	のけぞり
得点	100	ヒット効果	立ち
気絶値	7	ガード	しがみ

立ち(近距離)

掌指

攻撃値	15	キャンセル	のけぞり
得点	100	ガード	立ち
気絶値	7	方向	しがみ

立ち(遠距離)

座掌心

攻撃値	15	キャンセル	のけぞり
得点	100	ガード	立ち
気絶値	8	方向	しがみ

しやがみ

掌落

攻撃値	17	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち
		方向	しがみ

垂直ジャンプ

掌側

攻撃値	17	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち
		方向	しがみ

斜めジャンプ

強パンチ(Cボタン)

弱キック(Bボタン)

強キック(Dボタン)

掌心



攻撃値	44	キャンセル	
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

蹴脚



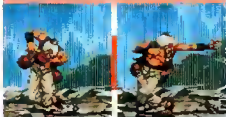
攻撃値	15	キャンセル	
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

踵廻蹴



攻撃値	初弾弱22(44+22)	キャンセル	+X
得点	400+400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16+16	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

掌尖心



攻撃値	44	キャンセル	
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

舅蹴脚



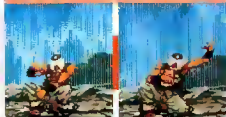
攻撃値	15	キャンセル	
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

旋廻蹴



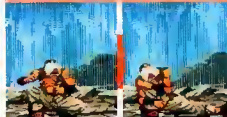
攻撃値	47	キャンセル	X
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

落圈掌



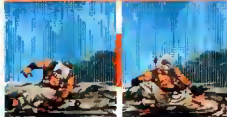
攻撃値	52	キャンセル	X
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

前掃腿



攻撃値	13	キャンセル	
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

転舅廻蹴



攻撃値	40	キャンセル	
得点	300	ヒット効果	転倒
気絶値	12	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

拍心



攻撃値	44	キャンセル	X
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	14	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

蹬脚



攻撃値	15	キャンセル	X
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

廻擺蹴



攻撃値	47	キャンセル	X
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

蓮掌法



攻撃値	初弾弱22(44+22)	キャンセル	X
得点	400+400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	13(±3)+13	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

脚尖踢



攻撃値	15	キャンセル	X
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

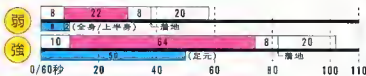
飛舅廻蹴



攻撃値	44	キャンセル	X
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

柳燐葉菜

→↓↘+AorC



強でだした場合は、地上で横に回りつつヒジ打ちを5発くりだしたあと、跳び上がりながら腕を振り回して攻撃する。前半のヒジ打ち5発は、攻撃値の初期値が20で、気絶値0、ヒット効果はのけぞり、空中連続ヒット能力なし。当たるとにダメージは半減するため、20+10+5+2+1が最大攻撃値となる。動作中は足元無敵。後

半の空中攻撃(写真6枚目以降)4発は、無敵時間がないことをのぞけば弱と同じだ。

弱は、強の後半部分のみ。攻撃判定が着る直前まで全身無敵(投げられ判定あり)で、1発目の攻撃判定が着ている間は上半身無敵。空中連続ヒット能力を持つが、降下途中の攻撃がヒットした時点で相手の食らい判定は消える。

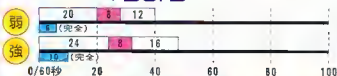
	弱	強
攻撃値	初期値34 (34+17+8+4)	(本文参照)
得点	200×4	200×9
気絶値	4	(本文参照)
最大ヒット回数 最大ダメージ	4/5	9/10
ヒット効果	ダウン	(本文参照)

ガード	立ち	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	(本文参照)



回転的空中突拳

→←↓↘+BorD



前方へ転がって間合いをつめ、コブシを突き上げる。最初に地面へ倒れ込む動作(写真2枚目)までは完全無敵で、転がっている間は投げられ判定がない。強で出すと、転がりは始めるのが弱より遅いかわりに、転がる距離と速度が少し増す。

	弱	強
攻撃値	初期値60(60+30)	
得点	300×2	400×2
気絶値	16	
最大ヒット回数 最大ダメージ	2/2	
ヒット効果	ダウン	



ぶっ飛ばし攻撃
権鐘離の型

CD同時

空中ぶっ飛ばし攻撃
仰身後腿勢の型

ジャンプ中に
CD同時

攻撃避け
書国翼の型

カウンター攻撃
瓢箪碎

攻撃値 58 得点 800 気絶値 19 キャンセル ○ ヒット効果 ぶっとびダウン ガード 立ち ○ 方向 しゃがみ ○	攻撃値 58, 58 得点 800, 800 気絶値 19, 19 キャンセル ○ ヒット効果 ぶっとびダウン ガード 立ち ○ 方向 しゃがみ ○	攻撃値 32 得点 900 気絶値 15 キャンセル ○ ヒット効果 のけぞり ガード 立ち ○ 方向 しゃがみ ○	攻撃値 32 得点 900 気絶値 15 キャンセル ○ ヒット効果 のけぞり ガード 立ち ○ 方向 しゃがみ ○

飛撃拳

腕のひょうたんを手に取り、前方へ投げつける。小型の飛び道具なら、ひょうたんて打ち消すこともできる(霸王舞飛拳など、大型の飛び道具には無効)。強で出した場合、攻撃がでるまでの速度は弱と同じだが、射程距離は弱より少し長くなる。

↓↙←+AorC



ガード	立ち	○	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	○	なし

	弱	強
攻撃値	45	
得点	600	800
気絶値	18	
最大ヒット数/最大ダメージ回復	1/1	
ヒット効果	のけぞり	



轟欄炎炮

↓↘→↓↘+C



前方へ炎を噴きだす。炎は霸王舞飛拳やクリスタルシュート(※超必殺技だが、大型の飛び道具あつかい)といった、大型の飛び道具さえも吹き消す能力を持つ。パワーゲイザーなど、飛び道具判定の超必殺技には止められてしまうが、攻撃時間が

長いので、相手の攻撃が消えたところを燃やすことができる。前作より技の動作が速くなり、攻撃範囲も広がった。なおかつ4回ガードさせると、ヒットさせたときに近いダメージを与えることができる(当ててもダメージが半減しないため)。

攻撃値	120	ガード	立ち	○
得点	2500	方向	しゃがみ	○
気絶値	0	空中連続ヒット		
最大ヒート値/ 最大ダメージ回復	1/4	なし		
ヒット効果	燃焼ダウン			



▲ひょうたんを取り ▲中の酒を口に含み ▲正面を向いて ▲炎を一定時間噴きだす ▲攻撃後のスキは、ないに等しい

強飲酒

相手の近くで
←or→+C

強引に酒を飲ませる。攻撃後、相手は酔って倒れてしまう。	攻撃値	1発につき9	攻撃回数	2~7
	得点	1発につき200	投げ間合い	22ドット
	気絶値	0	距離	高さ
			高さ	—

逆脚投げ

相手の近くで
←or→+D

レバー入力とは逆の方向へ、相手をはうり投げる。	攻撃値	54	攻撃回数	1
	得点	1000	投げ間合い	22ドット
	気絶値	0	距離	高さ
			高さ	—

キム チーム

CHANG K. OEHAN



正義は勝つ！これは昔から決まっていることなのだ！

正義の熱血漢・キムと、凶悪犯罪者2人という、異色の組み合わせでドギモを抜いたチームが、今年も同じ顔ぶれで登場する。

キムのキビしくも慈愛に満ちた(?)修業により、チャンは飛燕斬、チョイは飛脚脚をマスターした(させられた?)。しかし、2人の腹黒い性格は健在で、キムの呪縛から逃れるために、今度はあのルガールに取り入ろうとたくらんでいる。はたして、今大会の黒幕(+チャン、チョイ)に正義の鉄鎧はくだされるのか?



KIM
KAPHWAN

CHOI
BOUNGE



STAGE

韓国(キムの修行場)

空は雷雲に覆われているため、あたりは薄暗く、小雨もバラついている。左端にキャンプ道具(テント、ランタンなど)が置かれていることから、合宿体制で修業していたものと思われる。ちなみに、中央にあるオケとトイは、雨水を集めるための道具。

CHIEF



▲スタート時に数回、空が光ったかと思っただ直後に……



▲落雷。背景の中央にある樹が炎上しているのは、それによるもの

THE ART OF FIGHTERS'95



キム

TEAM

キム・カッファン



●基本技

「私が指導してやる！
ついてきなさい!!」

去年のKOFは、あの2人を更正させる目的があった。今年は、修行の成果を試すために参加するのだ。

それにしても2人とも、あれほどの力を持ちながら、なぜ正しい目的に使うとしないのだろうか。もったいないとは思わんかね？ あの2人が自分の歩むべき正しい道の実在に気づき、改心するまで、修行の日々はつづくのだ。KOFはその一環として考えているんだよ。

たしかに、私の修行はキビしい。キビしいが、努力しただけ、必ず自分に還ると信じている。あの2人も早くそれを理解すればよいのだが。キミも私のもて修行をしてみないか？ 心身ともに鍛錬し、正義のためにその力を使おうではないか！

PROFILE

名前：キム・カッファン
格闘スタイル：テコンドー
国籍：韓国
誕生日：12月21日
年齢：30歳
身長：176cm
体重：78kg
血液型：A
趣味：カラオケ
好きな食べ物：イカフェ
得意スポーツ：体操、
大切なもの：2人の息子
嫌いなもの：悪

弱パンチ(Aボタン)

ジャブ

立ち(近距離)		
	攻撃値 17	キャンセル ○
	得点 100	ヒット効果 のけぞり
	気絶値 8	ガード 立ち ○ 方向 しがみ ○

チルギ

立ち(遠距離)		
	攻撃値 17	キャンセル ×
	得点 100	ヒット効果 のけぞり
	気絶値 8	ガード 立ち ○ 方向 しがみ ○

しやがみジャブ

しやがみ		
	攻撃値 15	キャンセル ○
	得点 100	ヒット効果 のけぞり
	気絶値 8	ガード 立ち ○ 方向 しがみ ○

ジャンプジャブ

垂直ジャンプ		
	攻撃値 17	キャンセル ○
	得点 300	ヒット効果 のけぞり
	気絶値 8	ガード 立ち ○ 方向 しがみ ×

ジャンプジャブ

斜めジャンプ		
	攻撃値 17	キャンセル ○
	得点 300	ヒット効果 のけぞり
	気絶値 9	ガード 立ち ○ 方向 しがみ ×

強パンチ(Cボタン)

ディチャギ

Hit

攻撃値	初期値40(40+20)	キャンセル	○+×
得点	300+300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	14+14	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

弱キック(Bボタン)

ひざ蹴り

攻撃値	20	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

強キック(Dボタン)

ネリチャギ

Hit

攻撃値	初期値42(42+21)	キャンセル	×
得点	400+400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	14+14	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

トリャチャギ

攻撃値	44	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

アブチャギ

攻撃値	20	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

バンデ・ドリャチャギ

攻撃値	52, 52	キャンセル	×
得点	400, 400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	13, 13	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

ピットロチャギ

攻撃値	52	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

しゃがみ蹴り

攻撃値	18	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

すくい蹴り

攻撃値	50	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	転倒
気絶値	12	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

飛燕蹴り

攻撃値	52	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ×

ジャンプ・アブチャギ

攻撃値	20	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	10	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ×

カッファン蹴り

攻撃値	52	キャンセル	○
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

卍蹴り

攻撃値	51	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

ジャンプ・アブチャギ

攻撃値	20	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

カッファン蹴り

攻撃値	48	キャンセル	○
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

キム

TEAM

キム・カッファン

半月斬

↓↙←+BorD



ガード 立ち ○ 空中連続ヒット
方向 しゃがみ ○ なし

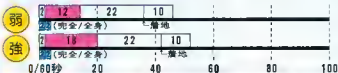


	弱	強
攻撃値		46
得点	700	1000
気絶値		10
最大ヒット数/最大ダメージ	1/5	1/6
ヒット効果	ダウン	

写真1枚目のときは完全無敵で、写真2枚目のとき(1発目の攻撃判定出現時)は全身無敵に変化。2発目(写真3枚目以降)がヒットすれば、相手は確実にダウンする。強で打った場合、弱より高く舞い上がるほか、前方への移動距離も少し増える。

飛燕斬

↓タメ↑+BorD



ガード 立ち ○ 空中連続ヒット
方向 しゃがみ ○ なし



	弱	強
攻撃値	初期値50(50+25)	
得点	500	700
気絶値		10+10
最大ヒット数/最大ダメージ	2/4	2/3
ヒット効果	のけぞり+ダウン	

飛翔脚

空中で↓↘→+BorD



蹴りを構えて急降下し、相手に当たったら着地するまで蹴りを連発する。技の性質もコマンドも、前作から変更された。強で打つと、降下角度が鋭くなる(遠くへ向かう)。



	弱	強
攻撃値	基本値30(30+15+7+3)	
得点	300×4	400×4
気絶値	20(2ヒット目以降は0)	
最大ヒット数/最大ダメージ	4/4	
ヒット効果	のけぞり	
ガード	立ち (足元は×)	空中連続ヒット
方向	しゃがみ ○	あり

ぶっ飛ばし攻撃

撃砲脚

CD同時



体を少し後方に引きながら蹴りを打つため、リーチは短め。

攻撃値 62
得点 800
気絶値 20

キャンセル ○
ヒット効果 ぶっとびダウン
ガード 立ち ○
方向 しゃがみ ○

空中でぶっ飛ばし攻撃

天誅脚

ジャンプ中にCD同時



前方へ蹴りを突き出す。攻撃判定の出現が比較的遅い。

攻撃値 62
得点 800
気絶値 20

キャンセル ○
ヒット効果 ぶっとびダウン
ガード 立ち ○
方向 しゃがみ ×

流星落

←タメ→+BorD



ガード 立ち × 空中連続ヒット
方向 レガみ ○ あり

	弱	強
攻撃値	35+40	
得点	600	800
気絶値	4+14	
最大ヒット数/最大ダメージ回数	2/P	
ヒット効果	ダウン+たたきつけ	



鳳凰脚

↓↙↘↙→+BD同時 (空中でも使用可能)



攻撃値	110+55
得点	2500
気絶値	0
最大ヒット数/最大ダメージ回数	2(乱舞の攻撃回数11)/1
ヒット効果	ダウン

ガード 立ち ○
方向 レガみ ○
空中連続ヒット あり

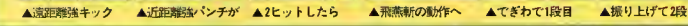
ヒザを構えて前方へ突進。ヒットしたら9発の連続攻撃をたたき込んだあとに飛燕斬2ヒットでトドメをさす。ダメージは、飛燕斬の1ヒット目と2ヒット目のときに与える仕組みになっている。突進をガードされた場合は、1回ケズったあと、着地して行動可能になるまで、完全な無防備状態。突進ヒット時のヒザの攻撃、および乱舞中の攻撃は、与えるダメージには影響しない。ただし、食らった相手のパワーゲージは、攻撃が1発当たるとにどんどん増えていく。これは、ほかの乱舞タイプの必殺技にも言えることだ。



▲一瞬身構えたのち ▲前方へ高速突進 ▲相手が食らったら



▲遠距離弱パンチ ▲遠距離弱キック ▲近距離弱キック ▲近距離強キックの ▲1段目と2段目 ▲レガみ強キック



▲遠距離強キック ▲近距離強パンチが ▲2ヒットしたら ▲飛燕斬の動作へ ▲でぎわて1段目 ▲振り上げて2段目

攻撃避け

カッファン避け

相手に背を向けた姿勢から、リーチの長い蹴りをくりだす。

カウンター攻撃

天誅絶技

任意のボタンを押し

攻撃値	37	キャンセル	○
得点	900	ヒット効果	のけぞり
気絶値	15	ガード	立ち ○
		方向	レガみ ○

投げ技

殺脚投げ

相手をつかぎ上げレバーで指定した方向へほうり投げる。

相手の近くで

←or→+CorD

攻撃値	62	攻撃回数	1
得点	1000	投げ距離	24ドット
気絶値	0	投げ高さ	—

チャン・コークン



●基本技

「キムのダンナにああ、
もうついてけねえぜ」

何か楽しくて、修行ばかりのこんなシケた生活を送らにやなんのかね。相手がキムのダンナでなけりや、とっくの昔に逃げだしてたさ。それかできねえから、KOFを利用してやろうってんだ。

招待状の差出人の[R]、ありや絶対ルガルだぜ。だから大会に勝ち残って、ルガールのダンナに会って、仲間にももらうんだよ。それで、キムのダンナともオサラバって計画さ。あっちのほうがキムのダンナよりも、話が通じやすいだろうしな。

しかしやう、KOFのために修行が今までよりハードになっちまったんだぜ。チクショウ！俺たちと同じことをして、キムのダンナはなんて平気でいられるんだよう？

PROFILE

名前：チャン・コークン

格闘スタイル：パワー攻撃でとくに型はない（力にモノを言わせる）

国籍：韓国

誕生日：10月21日

年齢：39歳

身長：227cm

体重：203kg

血液型：B

趣味：ものを破壊すること

好きな食べ物：ヒツジの丸焼き

得意スポーツ：卓球

大切なもの：鉄球

嫌いなもの：ムカデ

弱パンチ(Aボタン)

顔面潰し

攻撃値	27	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	10	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

立ち(近距離)

鎖骨砕き

攻撃値	27	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	10	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

立ち(遠距離)

骨盤砕き

攻撃値	25	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

しゃがみ

ムショ破り

攻撃値	27	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	10	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

垂直ジャンプ

ムショ破り

攻撃値	27	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	10	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

斜めジャンプ

強パンチ(Cボタン)

鉄球落とし



攻撃値	60	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	20	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

弱キック(Bボタン)

ひざ砕き



攻撃値	25	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	10	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

強キック(Dボタン)

アコ砕き



攻撃値	58	キャンセル	○
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	20	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

頭蓋砕き



攻撃値	60	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	20	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

ひざ砕き



攻撃値	25	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	10	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

内臓破壊



攻撃値	58	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	20	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

玉砕き



攻撃値	初撃弱攻(58+2)	キャンセル	×
得点	200+200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	20+20	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

くるぶし砕き



攻撃値	23	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

両足砕き



攻撃値	60	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	転倒
気絶値	10	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

脳天砕き



攻撃値	60	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	20	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

巨漢落とし



攻撃値	25	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	12	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

コーハン蹴り



攻撃値	58	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	20	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

脳天砕き



攻撃値	58	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

巨漢落とし



攻撃値	25	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

コーハン蹴り



攻撃値	56	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

キム

TEAM

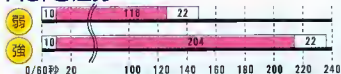
チャン・コーハン

※鉄球大回転コマンドを使用すれば、地上での基本技はすべてキャンセル可能

鉄球大回転

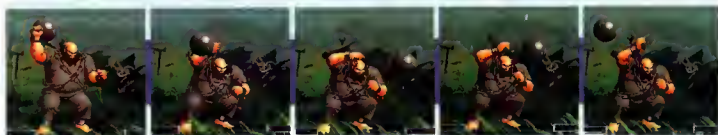
鉄球を頭上で振り回す。回転はどんどん加速し、規定時間（強のほうが長い）経過するか、ABCDボタン同時押しで停止する。鉄球で飛び道具（大小問わず）を消すことも可能。余剰だが、右向きより左向きのときのほうが、鉄球の回転速度が速い。

AorC連打



ガード 立ち ○ 空中連続ヒット なし
方向 しゃがみ ○

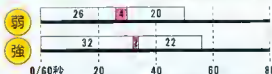
	弱	強
攻撃値	80	
得点	600	800
気絶値	12	
最大ヒット数/最大ダメージ	1/6 (左向き時は8)	1/10 (左向き時は11)
ヒット効果	ダウン	



鉄球粉碎撃

←タメ→+AorC

前方へ鉄球を振りだす。強で打つと、攻撃動作がさらに遅くなる（得点が増えるのみ）。ケズリに使用した場合、鉄球大回転は何発当てても威力が半減しないのに対して、この技はケズるごとに攻撃値が半減していく。



	弱	強
攻撃値	90	
得点	500	700
気絶値	12	
最大ヒット数/最大ダメージ	1/4	
ヒット効果	ダウン	

ガード 立ち ○ 空中連続ヒット なし
方向 しゃがみ ○



鉄球飛燕斬

↓タメ↑+BorD

蹴りを振り上げて宙返りしようとするが、1回転で必ず背中から地面に落ちてしまう（このときも、尻に攻撃判定あり）。地面に落ちてから起き上がるまで、無防備状態となる。攻撃判定がでる少し前まで全身無敵。強で打つと、弱より高く跳い上がる。

	弱	強
攻撃値	70	
得点	600	800
気絶値	20	
最大ヒット数/最大ダメージ	1/3	1/2
ヒット効果	ダウン	



ガード 立ち ○ 空中連続ヒット なし
方向 しゃがみ ○



ぶっ飛ばし攻撃 全身砕き

CD同時

空中ぶっ飛ばし攻撃 鉄球大砲投

ジャンプ中にCD同時

攻撃避け 鉄球避け

カウンター攻撃 手枷打ち

<p>攻撃値 68 得点 800 気絶値 26</p> <p>キャンセル ○ ヒット効果 ふっとびダウン ガード 立ち ○ 方向 しゃがみ ○</p>	<p>攻撃値 68 得点 800 気絶値 26</p> <p>キャンセル ○ ヒット効果 ふっとびダウン ガード 立ち ○ 方向 しゃがみ ○</p>	<p>攻撃値 40 得点 900 気絶値 16</p> <p>キャンセル ○ ヒット効果 ふっとびダウン ガード 立ち ○ 方向 しゃがみ ○</p>	<p>攻撃値 40 得点 900 気絶値 16</p> <p>キャンセル ○ ヒット効果 のけぞり ガード 立ち ○ 方向 しゃがみ ○</p>
---	---	---	--

鉄球大暴走

↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓



攻撃値	143
得点	2500
気絶値	0
最大ダメージ	1 (乱舞の攻撃回数117)
ヒット効果	ダウン

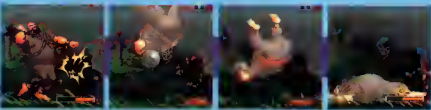
ガード	立ち	○
方向	しゃがみ	○
空中連続ヒット	あり	

鉄球で頭をガンガンたたいたのち前方へ突進。ヒットしたら10発の連続攻撃をたたき込み、もんどりうってその場に倒れた相手を、最後に鉄球飛燕斬で蹴り飛ばす。突進を開始して、攻撃判定がでる直前まで全身無敵（投げられ判定はついていない）。

突進速度はほかの乱舞タイプの必殺技より遅く、しかも一定距離走ったあとは転倒して、起き上がるまで完全な無防備状態になってしまう。ただし、ガードさせた場合なら、1回ケズったあとと相手との距離が大きく開くうえ、スキもないに等しい。

最後の鉄球飛燕斬が空振った場合

最後の鉄球飛燕斬は、16分の1の確率で空振るときがある。その場合、倒れている相手を上からツップしてダメージを与えるぞ。



▲最後の飛燕斬が ▲空振った場合は ▲落下してきて ▲相手をプレス



▲鉄球で頭を2回たたき ▲頭上に高くかかげたら ▲バタバタと前方へ突進 ▲突進速度はやや遅め ▲ヒットしたら技が発動



▲近距離強パンチを2発 ▲近距離立ち強キック ▲遠距離立ち弱パンチ ▲立ち弱キックを2発 ▲近距離立ち強パンチ



▲遠距離立ち強キック ▲鉄球大回転2ヒットで ▲その場に倒れた相手を ▲鉄球飛燕斬で追い打ち ▲相手は吹き飛ば

キム

TEAM

チャン・コ・ハン

投げ技

破壊投げ

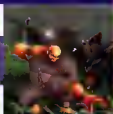


6回地面に相手をたたきつける。回数の変更はできない。

攻撃値	14×6
得点	1200
気絶値	0

相手の近くで

←or→+C



攻撃回数	6
投げ距離	32ドット
投げ高さ	—

つかみ技

鎖絞め



鎖で首をしめ上げる。破裂ダメージとちがう。回数の変化あり。

攻撃値	2発につき10
得点	2発につき200
気絶値	0

相手の近くで

←or→+D



攻撃回数	4~14
投げ距離	32ドット
投げ高さ	—

チヨイ・ボンゲ



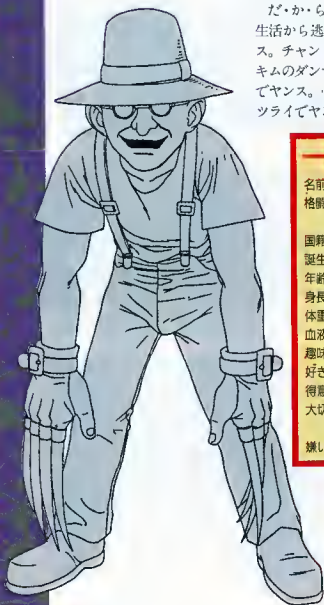
●基本技

「キムのダンナー、これでカンベンでヤンスー！」

キムのダンナは、そりやあもうキビシイお人でヤンス。

そりやたしかに、昔の私あ、鉄の爪で人を襲ってた通り魔でヤンス。それが、キムのダンナを襲って、逆にコテンパンにのされた日から私の人生、変わっちゃったでヤンス。チャンと一緒に修行、修行……キムのダンナ、見かけどおりで融通きかなくて、おまけにむちゃくちゃ強いお人だから、逆らえないんでヤンス。

だ・か・ら♥ KOFは、この灰色の生活から逃げるチャンスなんでヤンス。チャンと一緒に、今しばらくは、キムのダンナにおとなしくついていくでヤンス。……でもやっぱり、修行はスライでヤンス〜(号泣)！



PROFILE

名前：チヨイ・ボンゲ
格闘スタイル：身軽さと両手の爪を武器に戦う

国籍：韓国
誕生日：10月25日
年齢：36歳
身長：153cm
体重：44kg
血液型：B
趣味：ものを切り刻むこと
好きな食べ物：かに
得意スポーツ：新体操
大切なもの：フレディのツメを真似て自分で作ったツメ
嫌いなもの：コンニャク

弱パンチ(Aボタン)

肉裂き

攻撃値	17	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

立ち(近距離)

肉突き

攻撃値	17	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

立ち(遠距離)

肉割り

攻撃値	15	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

しゃがみ

肉刺し

攻撃値	17	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	12	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

垂直ジャンプ

肉刺し

攻撃値	17	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

斜めジャンプ

強パンチ(Cボタン)

肉刻み

攻撃値	52	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

弱キック(Bボタン)

騙し蹴り

攻撃値	14	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

強キック(Dボタン)

陰険蹴り

攻撃値	50	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

肉削り

攻撃値	52	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

卑劣蹴り

攻撃値	14	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

陰険蹴り

攻撃値	38	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

肉通し

攻撃値	50	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

姑息蹴り

攻撃値	12	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

狡猾蹴り

攻撃値	49	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	転倒
気絶値	10	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

肉切り

攻撃値	52	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

卑怯蹴り

攻撃値	14	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	12	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

闇討ち蹴り

攻撃値	50	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	23	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

肉斬り

攻撃値	初期値(46+24)	キャンセル	×
得点	400+400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18+18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

卑怯蹴り

攻撃値	14	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

ボンゲリ

攻撃値	47	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

キム

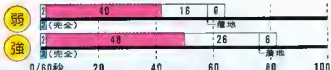
TEAM

チヨイ・ボンゲ

竜巻疾風斬

↓タメ↑+AorC

爪を構えて回転しながら垂直上昇。強でだと、前方へ移動したあと真上に高く上昇する。攻撃判定がでる直前まで完全無敵。



	弱	強
攻撃値	初期値42 (42+21)	
得点	500+500	700+700
気絶値	6+6	
最大ヒート/最大ダメージ	2/2	2/4
ヒット効果	のけぞり+ダウン	
ガード	立ち	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	なし

飛翔空裂斬

↓タメ↑+BorD

画面端にはりついたあと、離れるときにBかDが押されていないと、攻撃せずに真下へ着地。押されていた場合は、三角跳びで画面上方へ走り、相手の頭上から降下攻撃を仕掛ける (回避されて地面に刺さっても、地面から離れるまでは攻撃判定あり)。



ガード	立ち	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	あり

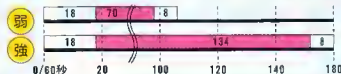


	弱	強
攻撃値	62	
得点	700	1000
気絶値	10	
最大ヒート/最大ダメージ	1 (攻撃回数は8) / 1	
ヒット効果	ダウン	

回転飛猿斬

←タメ→+AorC (移動中に追加入力で技が変化)

体を丸めて転がっていき、当たったら相手の体を登ってダメージを与える。相手に当たる前にAかCを押すと、爪を構えて突撃する。強でだと、回転の移動距離および突撃距離が増加。



ガード	立ち	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	なし



AかCを再入力すると

	弱	強
攻撃値	初期値40 (40+20+10+5+2+1)	
得点	回転600, 突撃700	回転800, 突撃1000
気絶値	18	
最大ヒート/最大ダメージ	回転6/6, 突撃1/1	
ヒット効果	回転・のけぞり, 突撃・ダウン	

ぶっ飛ばし攻撃

外道蹴り

CD同時

空中ぶっ飛ばし攻撃

変態蹴り

ジャンプ中にCD同時

腹黒避け

カウンター攻撃

肉殺し

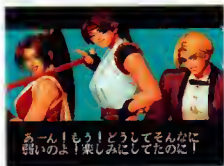
攻撃値	58	キャンセル	○
得点	800	ヒット効果	ぶっとび+ダウン
気絶値	20	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

攻撃値	58	キャンセル	○
得点	800	ヒット効果	ぶっとび+ダウン
気絶値	20	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

攻撃値	30	キャンセル	○
得点	900	ヒット効果	のけぞり
気絶値	15	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

女性格闘家 チーム

YURI**S**AKAZAKI



あーん！もう！どうしてそんなに
弱いんだよ！楽しみにしてたのに！

昨年につづいて、頭の固い男たち（とくに
リョウ、タクマ、アンディ）に喝を入れるた
め、女性だけで結成されたチーム。

前大会ではバツとしなかったユリと舞も、
新必殺技をマスターし、修業の成果が如実に
現れている。しかし、2人の性格は変わってお
らず、お守り役・キングの苦労が目に見えよう。

KING



MAI**S**HIRANUI

CHECK

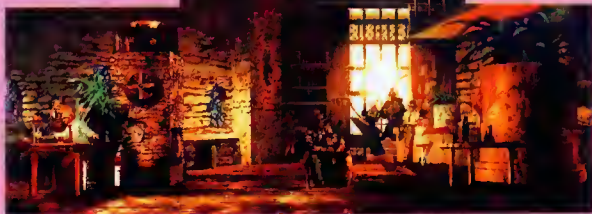


▲左にヘビー・D！、藤堂竜白、ダッ
クキングの「続編でられずチーム」が

STAGE

イギリス(キングのバー)

キングが経営しているアン
ティーク風の洒場。奥にいる
2人のウェイトレスは、地元
キャラが勝つとトレイを投げ
て喜び、負けると悲しむ。ち
なみに、彼女らの服装は、キ
ングの1P・2Pカラーと同
じ配色になっている。



THE ART OF FIGHTERS'95



女性格闘家
TEAM

ユリ・サカザキ



●基本技

「悪いけど、優勝は
もらっちゃうからね!」

もう! どおしてお兄ちゃんもお父さんもガンコなの? 去年、お兄ちゃんに思いっきり反対されたから、今年は黙ってでてきちゃったんだ。「旅行に行く」ってウソついちゃった、エヘ。

イギリスのキングさんのバーで2人に会ったけど、全然変わってないんだもん。……ううん、去年より強くてきれいになったみたいね……憧れちゃうなあ。この2人がいてくれるから、どんなにツラくてもファイトがわくんた、本当よ。

とにかく、私たち3人がチームを組んだら、向かうところ敵なしってカンジ。私もこの1年、うんと修行したんだから。いっぱいいっぱいガンバって、優勝するから、応援よろしくね♥

PROFILE

名前: ユリ・サカザキ
格闘スタイル: 極限流空手 (ただし、彼女なりにアレンジされている)
国籍: 日本
誕生日: 12月7日
年齢: 20歳
身長: 168cm
体重: 50kg
血液型: A
スリーサイズ: B82・W56・H80
趣味: カラオケ (自分ではうまく思ってるらしいが……)
好きな食べ物: 甘口カレー (リョウは甘口が嫌い)
得意スポーツ: ソフトボール (ハイスクールではソフトボール部のピッチャーだった)
大切なもの: 友だちとママの形見のボールのイヤリング
嫌いなもの: タコ(もしくはタコみたいの人)

弱パンチ(Aボタン)

肘打ち

攻撃値	14	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

立ち(近距離)

左正拳突き

攻撃値	14	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

立ち(遠距離)

しゃがみ左正拳突き

攻撃値	12	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	6	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

しゃがみ

跳び平手打ち

攻撃値	14	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	10	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

垂直ジャンプ

跳び平手打ち

攻撃値	14	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

斜めジャンプ



強パンチ(Cボタン)

弱キック(Bボタン)

強キック(Dボタン)

ボディフロー



攻撃値	42	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

踏みつけ蹴り



攻撃値	16	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

膝蹴り



攻撃値	52	キャンセル	○
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

突き上げパンチ



攻撃値	42	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

燕脚蹴り



攻撃値	16	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

円振蹴り



攻撃値	52	キャンセル	○
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

起き上がりアッパー



攻撃値	50	キャンセル	○ (何回でもキャンセル可能)
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

しゃがみ蹴り



攻撃値	14	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	6	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

しゃがみ足払い



攻撃値	47	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	転倒
気絶値	12	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

空中はたき落とし



攻撃値	50	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

跳び横蹴り



攻撃値	16	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	10	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

跳び回し蹴り



攻撃値	52	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

空中はたき落とし



攻撃値	47	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

跳び横蹴り



攻撃値	16	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

跳び回し蹴り



攻撃値	47	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

虎煌拳

↓↘→+AorC



気弾を飛ばす。手首の下から撃つリョウの虎煌拳と比べ、発射位置が手前（ヒジの下）になっているぶん、相手に届くまでに時間がかかる。ただし、発射後の硬直は短い。



	弱	強
攻撃値	40	
得点	500	700
気絶値	27	
最大ヒット数/最大ダメージ	1/1	
ヒット効果	のけぞり	
ガード	立ち	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	なし

碎破

↓↙→+AorC



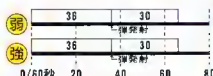
両手を頭上から振りおろして気の壁を発生させる。小型の飛び道具を打ち消せるうえ、攻撃後のスキも小さい。攻撃速度は弱強同じだが、ガード時の反動は強のほうが少し大きい。



	弱	強
攻撃値	52	
得点	500	700
気絶値	18	
最大ヒット数/最大ダメージ	1/1	
ヒット効果	ダウン	
ガード	立ち	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	なし

霸王翔凤拳

→↙↘↓↘→+AorC



大型の気弾を飛ばす。リョウの霸王翔凤拳より発射速度は劣るが、発射後の硬直はユリのほうがわずかに短い。結果として、動作全体にかかる時間はリョウより一瞬遅い程度だ。



	弱	強
攻撃値	68	
得点	700	1000
気絶値	10	
最大ヒット数/最大ダメージ	1/1	
ヒット効果	ダウン	
ガード	立ち	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	なし

百烈びんた(必殺投げ)

相手の近くで
→↘↓↙↙+A

とらえた相手に往復ビンタを10発たたき込んだあと、最後に張り倒す投げ技。ビンタの2発目以降は、たたくごとに相手のパワーゲージが増えていき、最後の1撃でダメージを与える。



ガード 不可

攻撃値	60
得点	800
気絶値	0
攻撃回数	10回 (ビンタの回数)

投げ 割合	距離 38トット
高さ	—

百烈びんた(移動投げ)

→↘↓↙↙+C

前方へ突進し、地上でガードしていない相手（攻撃避けも可）にビンタをたたき込む。タクマの翔鳳脚と技の性質は同じで、射程距離は3分の2画面程度とやや短い。突進中は足元無敵。



ガード ○

攻撃値	60
得点	800
気絶値	0
攻撃回数	10回 (ビンタの回数)

投げ 割合	距離 38トット
高さ	—

ぶっ飛ばし攻撃

一撃張り手

CD同時



攻撃値	60
得点	800
気絶値	19

キャンセル	○
ヒット効果	ぶっとびダウン
ガード	立ち
方向	しゃがみ

空中ぶっ飛ばし攻撃

燕返し打ち

ジャンプ中に

CD同時



攻撃値	60
得点	800
気絶値	19

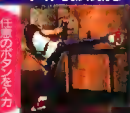
キャンセル	×
ヒット効果	ぶっとびダウン
ガード	立ち
方向	しゃがみ

攻撃避け

燕流避

カウンター攻撃

大円振蹴り



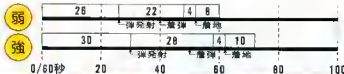
攻撃値	30
得点	900
気絶値	15

キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
ガード	立ち
方向	しゃがみ

雷煌拳

↓↘→+BorD

垂直に跳び上がり、斜め下へ気弾をはなつ。気弾は地面に接触すると爆発して消えるが、爆発中にも攻撃判定がある。相手の足元に気弾が当たる状況では、立ちガード不可。強で打すと、弱より高く跳び上がってから気弾をはなつ。



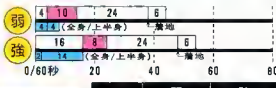
弱	強
攻撃値	60
得点	500 700
気絶値	18
最大ヒート値/最大ケズリ値	1/1
ヒット効果	のけぞり

ガード	立ち	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	なし

ユリちょうアッパー

→↓↘+AorC

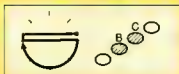
弱の場合、アッパーを振るって跳び上がる。攻撃かてる直前まで全身無敵で、跳ぶ直前まで上半身無敵。強の場合は、低い姿勢で踏み込んでから跳び上がる。こちらは動作開始の瞬間だけ全身無敵で、踏み込み中が上半身無敵。



	弱	強
攻撃値	50, 50	初期値50 (50+25)
得点	500, 200	800+400
気絶値	12	12
最大ヒート値/ 最大ケズリ値	1/2	2/3
ヒット効果	ダウン	のはざり +ダウン
ガード	立ち	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	なし

飛燕鳳凰脚

→↔↔↘↓↙+BC同時



身構えて気力を高めたのち前方へ高速突進。食らった相手の体を登るように15発の蹴りをたたき込む。ダメージは、最後の蹴りが当たったときに与える仕組みだ。食らった相手のパワーゲージは、蹴り15発ぶん増加する（突進のヒットぶんは無視される）。ガードされた場合は1発のケズリと、突進をガードしたことによるパワーゲージの増加を与える。なお、ガードされると大きなスキができてしまう。

攻撃値	140
得点	2500
気絶値	0
最大ヒート値/最大ケズリ値	1(無敵の図数は15)/1
ヒット効果	ダウン

ガード	立ち	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	あり



▲腰を引いて構えたあと ▲前方へ高速で突進していく ▲突進がヒットしたら ▲相手の体を蹴り上がり ▲後方へ跳び去る

特殊技 燕翼

→+D

動作中は空中判定のため、相手の攻撃を食らうと吹き飛ばされる	攻撃値	30	キャンセル	×
	得点	800	ヒット効果	小さな吹き飛ばし
	気絶値	0	ガード	立ち
			方向	しゃがみ

投げ技

相手の近くで

投げ技	投げ	投げ
投げ	投げ	投げ
投げ	投げ	投げ
投げ	投げ	投げ

空中投げ

燕落とし

ジャンプ中に相手の近くで

↑以外+CorD

ジャンプ中に相手の近くで

↑以外+CorD

ジャンプ中に相手の近くで

↑以外+CorD

ジャンプ中に相手の近くで

↑以外+CorD

ジャンプ中に相手の近くで

↑以外+CorD

不知火舞



● 基本技

「不知火流忍術は
華麗で最強なのよ!」

まあまったく! アンディったら、わざわざ地中海まで行ったのに、あんなに打ちついてないわ……でも、いいもん。去年と同じメンバーで出場が決まったから。

自分で言うのも何だけど、この1年間の鍛錬の成果がどれくらい通用するか、結構楽しみなの。ユリちゃんもキングさんも、ずいぶんたくましくなったみたいだね。

不知火流忍術は、四百年の歴史があるわ。ダテや酔狂で、こんな格好をしてるわけじゃないの。この大会、より強く、より美しく磨き上げた私の力を見せてあげる。対戦者は今から覚悟してなさい。

アンディ! 私をチームからはずしたこと、絶対に後悔するわよ、覚えてらっしゃい!



PROFILE

名前: 不知火 舞 (しらぬい まい)
格闘スタイル: 忍術
国籍: 日本
誕生日: 1月1日
年齢: 21歳
身長: 164cm
体重: 50kg
血液型: B
スリーサイズ: B85・W54・H90
趣味: おせち料理を作ること
好きな食べ物: お雑煮
得意スポーツ: 羽根つき(羽子板使用)
大切なもの: おばあちゃんの形見のかんざし
嫌いなもの: クモ

弱パンチ(Aボタン)

扇打

攻撃値	16	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しやがみ ○

扇子突き

攻撃値	16	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しやがみ ○

龍尾髪

攻撃値	14	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	6	ガード	立ち ×
		方向	しやがみ ○

翔扇打

攻撃値	16	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード	立ち ○
		方向	しやがみ ×

翔扇打

攻撃値	16	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード	立ち ○
		方向	しやがみ ×

立ち(近距離)

立ち(遠距離)

しやがみ

垂直ジャンプ

斜めジャンプ

強パンチ(Cボタン)

大扇打



攻撃値	44	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

弱キック(Bボタン)

竜巻蹴り



攻撃値	14	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

強キック(Dボタン)

竜巻蹴り



攻撃値	49	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

対空扇子突き



攻撃値	44	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

舞キック



攻撃値	14	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

対空舞キック



攻撃値	49	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

背面肘打ち



攻撃値	50	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

摺り蹴り



攻撃値	12	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	6	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

反り蹴り



攻撃値	50	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	転倒
気絶値	12	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

天翔扇



攻撃値	50	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

翔脚



攻撃値	14	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

ハヤブサ蹴り



攻撃値	49	キャンセル	○
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

天翔扇



攻撃値	48	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

翔脚



攻撃値	14	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

ハヤブサ蹴り

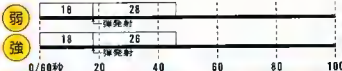


攻撃値	48	キャンセル	○
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

花蝶扇

↓↘→+AorC

扇子を広げて前方へ投げたあと、フトコロから新しい扇子を補充する。投げたあとのスキが、前作よりも大幅に短くなっているのがポイント。弱強のちがいは、扇子の飛ばす速度とヒット時の得点のみ。



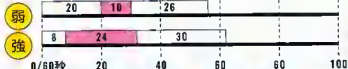
	弱	強
攻撃値	40	
得点	500	700
気絶値	20	
最大ヒッパ/最大ダメージ	1/1	
ヒット効果	のけぞり	

ガード	立ち	○	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	○	なし

龍炎舞

↓↘←+AorC

左へ1回転して腰のオビを振るい、前方へ炎を振りまく。強でだした場合は、回転途中(写真2枚目のポーズのとき)の右腕にも攻撃判定がついている。炎の部分で、小型の飛び道具をカキ消すことが可能(霸王身軀拳など、大型のものは通り抜ける)。



ガード	立ち	○	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	○	なし

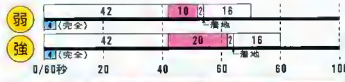
	弱	強
攻撃値	40	30+40
得点	500	700+700
気絶値	10	10+10
最大ヒッパ/最大ダメージ	1/1	2/2
ヒット効果	燃焼ダウン	のけぞり+燃焼ダウン



ムササビの舞(地上)

↓タメ↑+AorC
(ボタン押しっぱなしで攻撃)

跳び上がって画面端に貼りつき、離れる瞬間にA/Cボタンが押されていたら、斜め下へ突進する(押されてなかった場合は突進せずに着地)。強だとより遠くへ向かう。跳び上がった直後まで完全無敵。



	弱	強
攻撃値	68	
得点	800	1100
気絶値	16	
最大ヒッパ/最大ダメージ	1/1	
ヒット効果	ダウン	

ガード	立ち	○	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	○	なし

ムササビの舞(空中)

空中で↓↘←+AorC

宙で1回転したあと斜め下へ突進、体当たりを仕掛ける。攻撃値などの性能面は、地上版と同じ。ただし、弱でだした場合の飛行角度は、空中版のほうが急だ(ほぼ真下へ向かうように降下する)。



ガード	立ち	○	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	○	なし

天水の舞

CD同時

空中ふっ飛ばし攻撃 不知火流・双気炎弾

ジャンプ中にCD同時

攻撃避け 忍び避け

カウンターの攻撃 跳ね蹴り

<p>ぶっ飛ばし攻撃</p> <p>攻撃値 60</p> <p>得点 800</p> <p>気絶値 19</p>	<p>キャンセル ○</p> <p>ヒット効果 ぶっとびダウン</p> <p>ガード 立ち ○</p> <p>方向 しゃがみ ○</p>	<p>攻撃値 60</p> <p>得点 800</p> <p>気絶値 19</p>	<p>キャンセル ○</p> <p>ヒット効果 ぶっとびダウン</p> <p>ガード 立ち ○</p> <p>方向 しゃがみ ×</p>	<p>攻撃値 30</p> <p>得点 900</p> <p>気絶値 15</p>	<p>キャンセル ○</p> <p>ヒット効果 のけぞり</p> <p>ガード 立ち ○</p> <p>方向 しゃがみ ○</p>
--	--	---	--	---	---

必殺忍蜂

←↙↓↘→+BorD



側転から跳ね上がり、ヒジを構えて低空を飛んでいく。攻撃判定は側転の途中からついている。弱強のちがいは突進速度と距離。弱だと、画面端から反対の端にいる相手に届かず、目前で着地する。

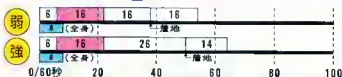


	弱	強
攻撃値	60	
得点	600	800
気絶値	20	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/3	
ヒット効果	ダウン	

ガード	立ち	<input type="radio"/>	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	<input type="radio"/>	なし

飛翔龍炎陣

→↓↘+BorD



ガード	立ち	<input type="radio"/>	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	<input type="radio"/>	あり

宙返りして、オビから炎をはなつ。1発目の攻撃判定がヒザに出現する(写真2枚目のポーズ)までは全身無敵。空中連続ヒットの能力もあるほか、炎で小型の飛び道具を消すこともできる。強でだと、弱より高く跳び、前方へも少し移動する。

	弱	強
攻撃値	40+35	
得点	700	900
気絶値	10	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	2/2	
ヒット効果	のけぞり+燃焼ダウン	



超必殺忍蜂

→↙→+BC同時



側転から跳ね上がり、全身を炎に包んでとびかかる。必殺忍蜂の強化版。1発目の攻撃判定がでる。写真2枚目のポーズの直前まで完全無敵。連続ヒットしても威力が半減しないため、直撃すれば相手の体力を4分の3くらい奪える。ガードされた場合は、体が燃えてから着地するまでの5発ぶんにかざり、当たるごとにダメージが半減していく(数値で言えば、16+16+16+8+4+2+1というケズリ値になる)。

攻撃値	65×3
得点	800×3
気絶値	0
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	3/7
ヒット効果	のけぞり(最後の3発はダウン)

ガード	立ち	<input type="radio"/>	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	<input type="radio"/>	なし



▲側転して勢いをつける ▲この直前まで完全無敵 ▲宙に跳ね上がった ▲全身を炎で包み込む ▲着地時に炎は消える

特殊技	ジャンプ中に 大輪風車落とし	投げ技 風車崩し	相手の近くで ←or→+CorD	空中投げ 夢桜	ジャンプ中に相手の近くで ↑以外+CorD
攻撃値	50	キャンセル	60	とらえた相手の上に乗り、真下へ落とす。	62
得点	800	×	1000	1000	1000
気絶値	10	×	0	0	0
ガード	立ち	×	投げ	投げ	投げ
方向	しゃがみ	×	距離	距離	距離
高さ	高さ	高さ	高さ	高さ	高さ

キング



●基本技

「痛い目に会いたくなかったら、さっさとお帰り!」

去年と一緒にチームメイトになったけれど、致仕方なしだな。マイの彼氏は兄貴と友人で組むし、ユリは家族に内緒で飛びだしてくるし。……でも、じつを言うと、今日のこの日を楽しみにしてたよ。

格闘界から足を洗ったはずなのに、去年、彼女たちの猛烈な説得にはだされて参加したら、自分の闘争心に火がついちまって(笑)。

女性だからってなめてかかる輩は山ほどいるけど、マイもユリも相当な使い手ってことを忘れるんじゃないよ。もちろん、この私もね。「女だてらに」なんて、口にはのぼせるバカはほどこだい? そのアゴを、私のカカトで砕いてやるよ。それがイヤなら、家でおとなしく寝てるほうが利口ってものさ。

PROFILE

名前: キング (本名不明)
 格闘スタイル: ムエタイ
 国籍: イギリス
 誕生日: 4月8日
 年齢: 24歳
 身長: 175cm
 体重: 58kg
 血液型: A
 スリーサイズ: B88・W58・H85
 趣味: ワイングラス・コレクション
 好きな食べ物: 野菜 (ベジタリアンなので)
 得意スポーツ: ビリヤード (腕には自信あり)
 大切なもの: この美しい美意識から(笑)
 嫌いなもの: 不潔なヤツ (ジャック)

弱パンチ(Aボタン)

よけ肘打ち

攻撃値 14	キャンセル ○
得点 100	ヒット効果 のけぞり
気絶値 8	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ○

左ストレート

攻撃値 14	キャンセル ×
得点 100	ヒット効果 のけぞり
気絶値 8	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ○

しやがみパンチ

攻撃値 12	キャンセル ×
得点 100	ヒット効果 のけぞり
気絶値 8	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ○

跳びパンチ

攻撃値 14	キャンセル ×
得点 300	ヒット効果 のけぞり
気絶値 8	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ×

跳びパンチ

攻撃値 14	キャンセル ×
得点 300	ヒット効果 のけぞり
気絶値 10	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ×

立ち(近距離)

立ち(遠距離)

しやがみ

垂直ジャンプ

斜めジャンプ

強パンチ(Cボタン)

アッパー

攻撃値	42	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

弱キック(Bボタン)

ローキック

攻撃値	16	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

強キック(Dボタン)

二段蹴り

攻撃値	初期値2 (52+26)	キャンセル	○+×
得点	400+400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	14+14	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

右ストレート

攻撃値	42	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

回転蹴り

攻撃値	18	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

ステップキック

攻撃値	52	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	14	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

しゃがみアッパー

攻撃値	49	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

しゃがみ前蹴り

攻撃値	14	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

しゃがみ足払い

攻撃値	46	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	転倒
気絶値	11	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

跳びパンチ

攻撃値	50	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

クレストキック

攻撃値	18	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

クレストキック

攻撃値	52	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	23	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

跳びパンチ

攻撃値	47	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

跳び蹴り

攻撃値	18	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

跳び蹴り

攻撃値	49	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

ペノムストライク

↓↘→+BorD



振り上げた足から、前方へ光弾を発射する。ユリや舞とは逆に、攻撃後の硬直時間が前作より少し長くなってしまった（それでも、弾を発射するまでの速度は3人の中で一番速い）。弱強のちがいは、弾の速度と得点のみ。動作速度にちがいはない。

ガード	立ち	○	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	○	なし

	弱	強
攻撃値	40	
得点	500	700
気絶値	27	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	のけぞり	

ダブルストライク

→←→↘↓+BorD



右足から光弾を撃ったあと、つづけて右足を逆に振り回し、もう1発光弾を撃つ。ペノムストライクとのちがいは、1発目がかり、空中で食らった相手の食らい判定を残せる点だ（2発目がヒットすると判定は消える）。弱強のちがいは、弾の速度と得点。

ガード	立ち	○	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	○	あり

	弱	強
攻撃値	36+36	
得点	500+500	700+700
気絶値	10+10	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	2/2	
ヒット効果	のけぞり	

トラップショット

→↓↘+BorD



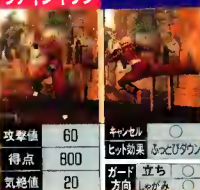
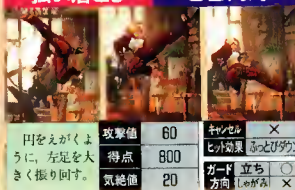
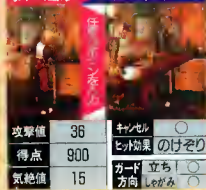
足を振り上げて、食らった相手を引き込み、蹴りを11発くりだしたのち、最後にうしろ回り蹴りで吹き飛ばす。ガードされた場合は蹴り連打に移行せず、相手の体力を1回ケズるだけで技が終わってしまう。弱強で技の動作速度のちがいはない。

ガード	立ち	○	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	○	あり

	弱	強
攻撃値	30+30	35+30
得点	500	800
気絶値	9+8	9+8
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	2(蹴りの回数は12)/1	
ヒット効果	ダウン	

ぶっ飛ばし攻撃
フライングキック

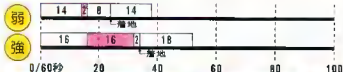
CD同時

空中ぶっ飛ばし攻撃
払い落としジャンプ中に
CD同時攻撃避け
払い避けカウンター攻撃
ルストキック

トルネードキック

強で出した場合、前方へ跳ねて右足を振り上げたのち、降下中に左足を振り下ろす2段攻撃をくり出す。弱で出した場合は、1段目の蹴りだけで、降下中には攻撃をしない。そのため、強より弱のほうが、攻撃後のスキが大きくなっている。

→↘↓↙←++BorD



ガード 立ち ○ 空中連続ヒット
方向 しゃがみ ○ 強のみあり

	弱	強
攻撃値	54	初期値54 (54+27)
得点	500	700
気絶値	5	5+5
最大ヒット数/ 最大ダメージ	1/1	2/2
ヒット効果	ダウン	

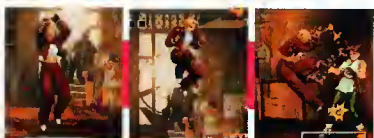


サブライズローズ

↓↙←++BorD



前方へ跳び上がったのち、蹴りを構えて斜め下へ急降下、相手に当たったら着地まで蹴りを連発する。跳び上がった直後まで完全無敵。強で出すと、弱より高く遠くへ向かうほか、動作速度も速くなる。



	弱	強
攻撃値	基本値38(38+19+9)	
得点	200×3	
気絶値	7(2ヒット目以降は0)	
最大ヒット数/ 最大ダメージ	3/3	
ヒット効果	のけぞり	

ガード 立ち ○ 空中連続ヒット
方向 しゃがみ ○ なし

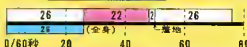
イリュージョンダンス

←→↘↓↙←++BD同時



攻撃値	10×3+30×10 270ダメージ
得点	2500
気絶値	0
最大ヒット数/ 最大ダメージ	3(3ヒットの攻撃 回数)は11/1
ヒット効果	ダウン

ガード 立ち ○
方向 しゃがみ ○
空中連続ヒット
あり



バック転して前方へ突進、食らった相手に8発の蹴り技→トラップショットの蹴り上げ→トルネードキック2段をたたき込む。ダメージは最後の3発で与える。攻撃発生まで全身無敵。



特殊技 スライディングキック

↘+D

攻撃値	54	キャンセル	×
得点	800	ヒット効果	転倒
気絶値	18	ガード 立ち	×
		方向	のけぞり ○

特殊技 フックバスター

相手の近くで
←or
+CorD

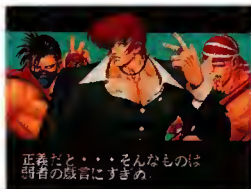
攻撃値	62	気絶値	0
得点	1000	攻撃回数	1
投げ 距離	26ドット		
投げ 高さ	—		



ライバル チーム

BILLY KANE

IORI
YAGAMI



ギースの密命を受け、ボガード兄弟抹殺をはかるビリー、打倒・極悪流にすべてを賭ける影二、そして草薙家との660年にわたる確執に決着をつけるべく、大会に参戦する庵——。アメリカンスポーツチームを破り、新たに登場したのは、敵意と遺恨に彩られた男たちであった。

その復讐の念をまとう拳が、主人公、餓狼、龍虎チームにかぎらず、すべての対戦者の韓壁となることは必至だ。



EIJI
KISARAGI



STAGE ● アメリカ(工場)

夕日と海辺をバックにした工場。あたりに人影はなく、無数のカラスがいるだけ。右端には工場の資材（看板、パイロンなど）が積み重ねられている。ちなみに、使用キャラの影（このステージでは表示されない）や手前のモヤは、1/60秒ごとに点滅している。

COMIC

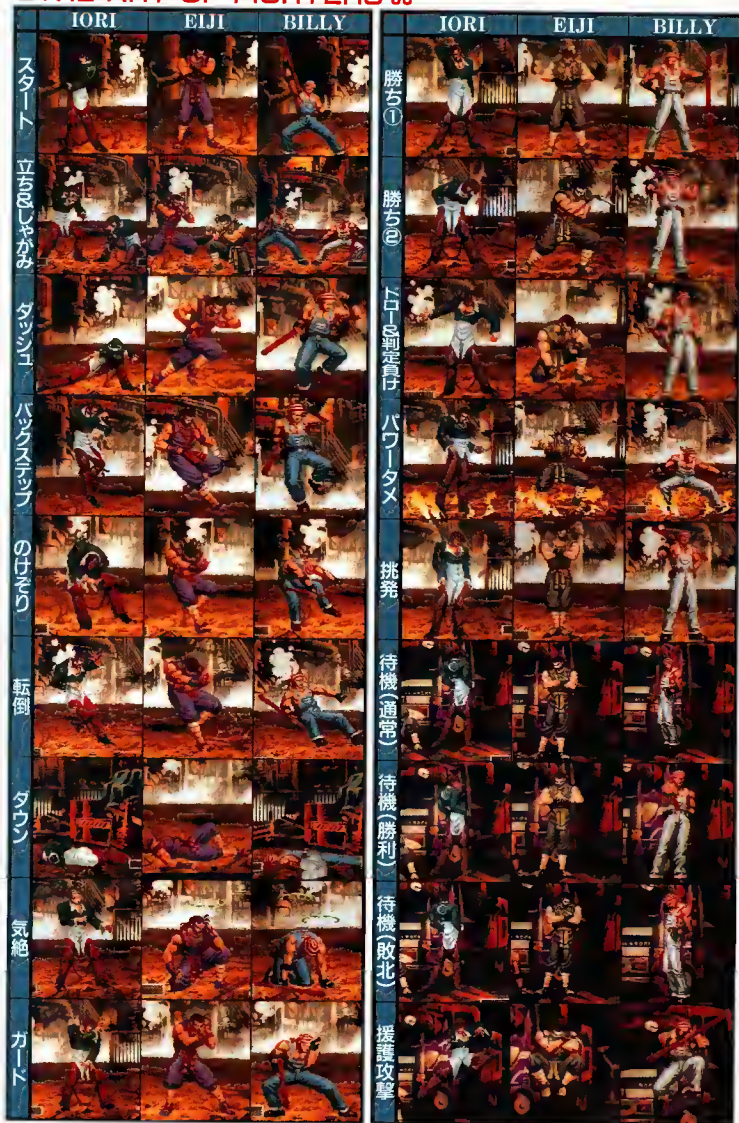


▲スポットライト風に背景の一部が映しだされ、上にスライドしたあと



▲視界が広がっていき、同時に約20羽のカラスが飛び立つ

THE ART OF FIGHTERS'95



ライバル
TEAM

八神庵



●基本技

「八神家の復讐の炎だ。京…」

京の炎が穢れを焼き払う煉獄の炎ならば、俺が操る炎は、さしずめ地獄の業火ということか……。フフフ……どのような炎であれ、死ねば同じこと……。ピリーとかいう男の、つまらん誘いに乗ってやったのも、京が出場するからだ。他に何があるというんだ？

我ら八神家が草薙の陰になり幾世紀……長すぎた屈辱の時間だ。だがな、たった今、この瞬間に俺が塗り替えてやる……。陰に生きる者の苦しみを、恥辱を倍に返して教えてやろう。八神流古武術は殺人拳、そのためだけに鍛えられたのだから……。

俺の蒼き炎は、あの一族を冥土へ導く送り火となろう。……楽しみにするがよい、草薙 京……。



PROFILE

名前：八神 庵
(やがみ いおり)
格闘スタイル：八神流古武術(源流は草薙流) + 本能
国籍：日本
誕生日：3月25日
年齢：20歳
身長：182cm
体重：79kg
血液型：O
趣味：バンド
好きな食べ物：肉
得意スポーツ：全部
大切なもの：彼女、クロームハーツの指輪、ボールスマスの騎計
嫌いなもの：暴力

弱パンチ(Aボタン)

参式

攻撃値 19	キャンセル ○
得点 100	ヒット効果 のけぞり ○
気絶値 8	ガード 立ち ○
	方向 しやがみ ○

立ち(近距離)

四式

攻撃値 19	キャンセル X
得点 100	ヒット効果 のけぞり ○
気絶値 8	ガード 立ち ○
	方向 しやがみ ○

立ち(遠距離)

拾参式

攻撃値 17	キャンセル ○
得点 100	ヒット効果 のけぞり ○
気絶値 8	ガード 立ち ○
	方向 しやがみ ○

しやがみ

拾六式

攻撃値 19	キャンセル X
得点 300	ヒット効果 のけぞり ○
気絶値 12	ガード 立ち ○
	方向 しやがみ X

垂直ジャンプ

拾六式

攻撃値 19	キャンセル X
得点 300	ヒット効果 のけぞり ○
気絶値 10	ガード 立ち ○
	方向 しやがみ X

斜めジャンプ

強パンチ(Cボタン)

九式

攻撃値	52	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

弱キック(Dボタン)

式拾九式

攻撃値	21	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

強キック(Dボタン)

六拾九式

攻撃値	50	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

裏九式

攻撃値	52	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

参拾壹式

攻撃値	21	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

九拾壹式

攻撃値	58	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

裏拾五式

攻撃値	56	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	14	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

参拾五式

攻撃値	19	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

裏九拾八式

攻撃値	56	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	転倒
気絶値	14	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

式拾式

攻撃値	54	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	23	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ×

四拾壹式

攻撃値	21	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	12	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ×

八拾壹式

攻撃値	58	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	23	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ×

式拾式

攻撃値	53	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

四拾壹式

攻撃値	21	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	10	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

八拾壹式

攻撃値	55	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

百八式・闇払い

↓↘→+AorC



ガード	立ち	○	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	○	なし

	弱	強
攻撃値	42	
得点	500	700
気絶値	26	
最大ヒット回数/最大ケツ/百鬼	1/1	
ヒット効果	燃焼	

右手を振って、地をばう青紫の炎をはなつ。食らった相手は紫色に燃え上がる。弱強のちがいは炎の速度と得点のみで、動作速度に差はない。京の闇払いより炎の発射が速く、逆に発射後の硬直が長い。炎の速度は五角だが、京は前方、庵は下に炎をだすため、京のほうが早く相手に届く（たとえば、画面端の相手に密着して立ち強パンチ→キャンセル弱・闇払いをしかけると、京は連続技になるが、庵は大半の相手に闇払いをガードされてしまう）。



百式・鬼焼き

→↓↘+AorC



ガード	立ち	○	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	○	なし

	弱	強
攻撃値	65, 65, 20	40+20+20
得点	400	600×3
気絶値	6	6
最大ヒット回数/最大ケツ/百鬼	1/4	3/3
ヒット効果	燃焼ダウン	のけぞり (最後の燃焼ダウン)

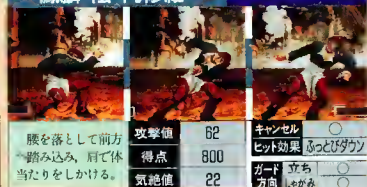
前かかみの姿勢から、ヒジを突き上げつつ垂直に舞い上がり、周囲をなぎ払うように炎を散らす。庵の鬼焼きにかぎり、2発目の攻撃判定が出現する（写真2枚目と3枚目の間）まで完全無敵。舞い上がって炎を散らす写真3枚目以降は、攻撃値が20に落ちるかわりに、食らった相手がかならず燃えてダウンする。強だと最大3ヒットするが、前方への移動距離が弱と同じで短いため、かなり接近して1発目をヒットさせないと、2～3発目が空振ってしまうことになる。



ぶっ飛ばし攻撃

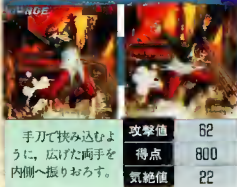
鳳麟・陰“阿修羅”

CD同時



空中ぶっ飛ばし攻撃

外式・鉄鉈



ジャンプ中にCD同時

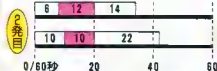
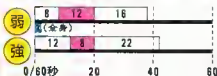


百式拾七式・葵花

↓↙↘+AorC
(3回まで連続入力可能)



コマンドを連続入力すると、踏み込みつつ右アッパーを振るい、つぎに左アッパーで相手を宙に浮かし、最後に跳びハンマーパンチで撃ち落とす。技のどおり動作中ずっとコマンドを受けているため、入力が多少遅くてもつぎの技がでてくれる。弱→強→弱というように、弱強を混ぜることも可能だ。弱強のちがいは、踏み込む距離と攻撃速度(強のほうが長く、遅い)。



	弱	強
攻撃値	40+20+30	
得点	300+300+200	400+400+300
気絶値	6(2ヒット目以降は0)	
最大ガード値	3/3	
ヒット効果	のけぞり+ダウン+だまぎづけ(地上の相手にのはのけぞり)	
ガード	立ち ○	空中連続ヒット
方向	しゃがみ ○	あり



攻撃避け

カウター攻撃

特殊技

ジャンプ中に

霞 外式・霞焰刈

任意のボタンを入力

攻撃値	36	キャンセル ○
得点	900	ヒット効果 のけぞり
気絶値	15	ガード 立ち ○ 方向 しゃがみ ○

左手のコフンを外側へ向けて思いきり振る。動作は遅め。

外式・百合折り

攻撃値	50	キャンセル ×
得点	400	ヒット効果 のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち ○ 方向 しゃがみ ○

うしろへ足を伸ばし、相手を引っかける。めくり専用技。

特殊技 外式・弾弾

↑+C+C

まず↑+Cで左手のツメを振りおろし、攻撃判定がでている(写真3枚目)と

外式・弾弾

攻撃値	50+30	キャンセル ×
得点	400+400	ヒット効果 のけぞり
気絶値	11	ガード 立ち ○ 方向 しゃがみ ○

きに再度↑+Cを入力すると、踏み込みつつ裏拳をくだす。攻撃判定より先に食らい判定が前方にでるため、相手が攻撃をだしているという一方的に負けてしまう。



→ ↘ ↓ ↙ ← + BorD

ガード 方向	立ち	○	空中連続ヒット あり
	しゃがみ	○	

	弱	強
攻撃値	25+50	
得点	600	800
気絶値	0+20	
最大ヒット回数/ 最大ケズリ回数	2/2	
ヒット効果	のけぞり+燃焼ダウン	



特殊技
げしき こうふ
外式・轟 隆“死神”
2 HIT
→ + □

攻撃値	初期値55 (55+27)	キャンセル	×
得点	400+400	ヒット効果	のけぞり (奥の部屋はクワ)
気絶値	11	ガード	立ち ○
		方向	やがみ ×



相手の近くで
←OR→



レシーブ方向に関係なく、相手を前方へ投げる（ひっかく）。	攻撃値	66	攻撃回数	1
	得点	1000	投げ 間合い	距離 26ドット
	気絶値	0	高さ	—



Cボタンの投げと 逆に、かならず相手 を後方へ投げ捨てて。	攻撃値	64	攻撃回数	1
	得点	1000	投げ 間合い	距離 26ドット 高さ —
	気絶値	0		

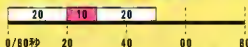
禁千式百拾弍式・八稚女

↓◀◀◀↓▶▶▶+C



攻撃値	145 (ケズリ攻撃値は0)
得点	2500
気絶値	0
炎大剣/相剣/下(乱舞の攻撃) 炎大剣/相剣/下(乱舞の攻撃) 炎大剣/相剣/下(乱舞の攻撃)	0/0/0
ヒット効果	燃焼ダウン

ガード	立ち	○
方向	しゃがみ	○
空中連続ヒット	あり	



低姿勢で前方へ突進、ヒットしたら7発の連続攻撃をたたき込んだあと相手をつかみ、炎の爆発で吹き飛ばす。突進の攻撃判定が消えるまで、投げられ判定がない。突進をガードされた場合、相手は反動で弾かれるしパワーゲージも増えるのだから、体力をケズることはできない。

▲一瞬だけ身構えたあと

▲目一杯低い姿勢をとり



▲舌をだしつつダッシュ

▲ヒットしたら乱舞発動

▲まずは腹部へ左パンチ

▲すぐに右腕を横に構え

▲胸部あたりへ右パンチ



▲左手のツメを構えて

▲炎を発しつつ振り上げ

▲相手をひっかいたら

▲つづけて右手のツメを

▲間隔いと同じ動作で



▲振り上げてひっかく

▲左手を頭上に構えて

▲振りおろしてひっかく

▲血しぶきが宙に広がる

▲振りおろした左手を



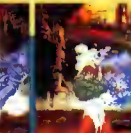
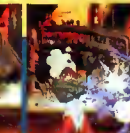
▲にぎって突き上げるが

▲ダメージ音はひっかき

▲ふたたび左手を構え

▲炎をはなつて振るい

▲ひっかいたそのあとは



▲相手を手元に引き寄せ

▲両手でつかまえたのち

▲力を両腕に集中して

▲青紫の炎を爆発させる

▲相手は燃えてダウン



如月影一



● 基本技

「我が宿敵, 極限流!
今日が命日だと思え!」

我が拳こそ、格闘界の頂点を極めるにふさわしいもの。その証を得るには何としても、極限流空手を抹殺せねばならぬ。

サウスタウンにてビリー・カーンなる輩の说得に応じたのも、極限流抹殺の機会と得心したからだ。ビリーも、八神とかいう若造も相応に力はあるが、所詮、如月流忍術の足元にも及ばぬ。チームを組んではおるが、あやつらを“仲間”と思うことなど一度もないわ。フツ、もつとも、あやつらも同じことを思ってるだろうよ。

我が目的を達成するためには、手段は厭わぬ! そのことを、とくと、教えてくれよう。我が最強の力をもってな。極限流の使い手ども、首を洗って待つがいいぞ…。



PROFILE

名前: 如月影二(きさらぎ えいじ)
 格闘スタイル: 如月流忍術
 国籍: 日本
 誕生日: 12月25日
 年齢: 26歳
 身長: 172cm
 体重: 70kg
 血液型: B
 趣味: 新しい技の開発、そして修行
 好きな食べ物: 日持ちの良いもの、保存の効くもの
 得意スポーツ: 忍者はスポーツなどしない
 大切なもの: 己が信ずるこの拳よ
 嫌いなもの: 極限流

弱パンチ(Aボタン)

水平打ち

攻撃値 17	キャンセル ○
得点 100	ヒット効果 のけぞり
気絶値 8	ガード 立ち ○
	方向 しゃがみ ○

立ち(近距離)

水平打ち

攻撃値 17	キャンセル ×
得点 100	ヒット効果 のけぞり
気絶値 8	ガード 立ち ○
	方向 しゃがみ ○

立ち(遠距離)

しゃがみ突き

攻撃値 15	キャンセル ○
得点 100	ヒット効果 のけぞり
気絶値 8	ガード 立ち ○
	方向 しゃがみ ○

しゃがみ

斜め打ち

攻撃値 17	キャンセル ×
得点 300	ヒット効果 のけぞり
気絶値 10	ガード 立ち ○
	方向 しゃがみ ×

垂直ジャンプ

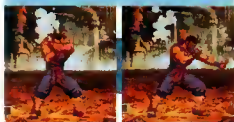
斜め打ち

攻撃値 17	キャンセル ×
得点 300	ヒット効果 のけぞり
気絶値 8	ガード 立ち ○
	方向 しゃがみ ×

斜めジャンプ

強パンチ(Cボタン)

中段打ち



攻撃値	47	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

弱キック(Bボタン)

回転逆蹴り



攻撃値	19	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

強キック(Dボタン)

コンビネーション蹴り



攻撃値	初期値42(42+21)	キャンセル	○+○
得点	400+400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16+16	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

回転打ち



攻撃値	47	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

逆蹴り



攻撃値	19	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

回転蹴り



攻撃値	57	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	23	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

しゃがみ上段水平打ち



攻撃値	54	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	14	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

しゃがみキック



攻撃値	17	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

しゃがみ2段蹴り



攻撃値	52, 52	キャンセル	○, ○
得点	300, 300	ヒット効果	転倒
気絶値	12, 12	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

跳び斜め突き



攻撃値	52	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

落葉蹴り



攻撃値	19	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	10	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

跳び回し蹴り



攻撃値	57	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	23	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

跳び斜め突き



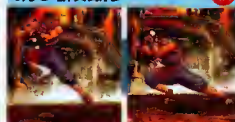
攻撃値	52	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

跳び蹴り



攻撃値	19	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

跳び2段蹴り



攻撃値	初期値46(46+23)	キャンセル	×
得点		ヒット効果	のけぞり
気絶値	15+15	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

きこうほう 氣孔砲

↓↘→+AorC

掌底から、気の波動を放出する。攻撃判定の出現時間は短いものの、腕を前方へ突き出すぶん、射距離が長い。また、小型の飛び道具なら波動で相殺することもできる。弱強のちがいは得点のみ。



	弱	強
攻撃値	42	
得点	400	600
気絶値	22	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	ダウン	

ガード	立ち	<input type="radio"/>	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	<input type="radio"/>	なし

かす 霞み斬り

↓↙←+AorC

手刀をあわせて振りおろし、弧をえがく気の刃を発生させる。攻撃判定の出現が見た目より遅いが、攻撃範囲が非常に広く、小型の飛び道具なら相殺可能。強で打つと、一歩踏み込んでから攻撃する。



	弱	強
攻撃値	58	
得点	500	700
気絶値	18	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	のけぞり	

ガード	立ち	<input type="radio"/>	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	<input type="radio"/>	なし

流影陣

←↙↓↘→+AorC

両手を広げて気のおビを発生させる。飛び道具（小型、大型問わず）を反射する能力もある。射距離は長いが、攻撃かてる速度は霞み斬りや気孔砲より少し上。強で打つと、長時間攻撃が発生する。



	弱	強
攻撃値	50	
得点	600	800
気絶値	20	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	ダウン	

ガード	立ち	<input type="radio"/>	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	<input type="radio"/>	なし

こっぴどき 骨破斬り

→↘↓↙←+BorD

前方へダッシュし、相手に接近したら気の刃で斬りつける。走る速度は強のほうが上だが、相手を捕足する範囲は弱のほうが広く、かなり速くから攻撃範囲に入ってくる（攻撃のてるのが早い）。



	弱	強
攻撃値	60	
得点	600	800
気絶値	25	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	のけぞり	

ガード	立ち	<input type="radio"/>	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	<input type="radio"/>	なし

ぶっ飛ばし攻撃

CD同時

攻撃値	60	キャンセル	<input type="radio"/>
得点	800	ヒット効果	ダウン
気絶値	21	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

空中で飛ぶ技

封鎖奔刀脚

CD同時

攻撃値	60	キャンセル	×
得点	800	ヒット効果	ダウン
気絶値	21	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

ジャンプ中に

CD同時

攻撃値	60	キャンセル	×
得点	800	ガード	立ち
気絶値	21	方向	しゃがみ

攻撃避け

影 添

攻撃値	35	キャンセル	<input type="radio"/>
得点	900	ヒット効果	のけぞり
気絶値	15	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

カウonder攻撃

無影十字腿

攻撃値	35	キャンセル	<input type="radio"/>
得点	900	ガード	立ち
気絶値	15	方向	しゃがみ

投げ技

相手の近くで

空中一本背負い

←or→+C or D

攻撃値	60	攻撃回数	1
得点	1000	投げ	距離
気絶値	0	間合い	24ドット
		高さ	—

てん まりやく
天馬脚

↓↙↘↗+BorD

前方へ跳び上がり、相手に接近したら着地するまで蹴りを連発する。相手が近くにいれば、たとえジャンプの上昇中でも蹴りがでくれるのが特徴。強で出すと、弱より高く遠くまで跳んでいく。



	弱	強
攻撃値	初撃値40(40+20+10+5+2+1)	
得点	200×5	300×6
気絶値	3(2ヒット目以降は0)	
最大ヒット数/最大ケズリ回数	5/5	6/6
ヒット効果	のけぞり	

ガード	立ち	<input type="radio"/>	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	<input type="radio"/>	なし

さんてつは
斬鉄波

↓↘↗↘↗+AorC

巨大な弓状の気弾をはなつ。見た目より攻撃判定は小さいが、大型の飛び道具を撃つ必殺技の中では、動作全体のスキがもっとも少ない。

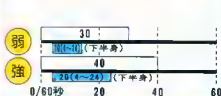


	弱	強
攻撃値	68	
得点	700	1000
気絶値	26	
最大ヒット数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	ダウン	

ガード	立ち	<input type="radio"/>	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	<input type="radio"/>	なし

影うし

↓↘↗+BorD



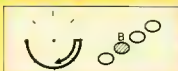
前方へ高速で走る。攻撃能力のない移動専用技。相手をスリ抜けられるほか、走行中のみ腹部から下に食らい判定がない(下半身無敵)。

走行距離は弱だと約4分の3画面、強だと1画面強となっており、中絶はできない。ちなみに、これは骨破斬りの最大走行距離とはほぼ同じだ。



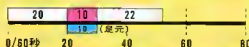
さんてつとうろちけん
斬鉄喰郎拳

←↙↘↗↘↗+B



身構えたあと前方へ高速突進。食らった相手に骨破斬りから7発の連続攻撃をたたき込み、トドメの霞み斬りでダウンさせる。突進をガードされた場合、相手はガード硬直状態となって後方へ弾かれるが、ガード・マークはでないし、相手の体力をケズることもできない。突進距離は約1画面だが、攻撃判定は4分の3画面ほど走った時点で消えてしまい、それ以降は止まるまで無防備となる。突進中は足元無敵。

攻撃値	130 ケズリ攻撃値(50)	ガード	立ち	<input type="radio"/>
得点	2500	方向	しゃがみ	<input type="radio"/>
気絶値	0	空中連続ヒット あり		
最大ヒット数/最大ケズリ回数	1(乱舞の攻撃回数(50)/0)			
ヒット効果	ダウン			



▲腰を落として構え ▲前方へ走っていく ▲相手が食らったら ▲1発目は骨破斬り ▲遠距離強パンチ ▲遠距離弱パンチ



▲遠距離強キック ▲近距離弱パンチ ▲ぶつ飛ばし攻撃 ▲近距離強キックの ▲1段目と2段目 ▲最後は霞み斬り

ビリー・カーン



● 基本技

「貴様らの相手はこの俺で十分だ！
覚悟しなテリー！」

俺は命令されるのは大キライだ。だが、ギース様は別だ。この俺に指図できるのは、ギース様だけだぜ。そこんとこ、よく覚えときな。ああそうさ、ヤガミのガキと、キサラギのニンジャ野郎の3人でチームを組んで、KOFに出場しろって言ったのはギース様だ。だから付き合ってやってんだよ。

べつに俺は、誰と組んでも構やしねえ。あいつらに天誅をくだせりやな。抹殺命令の件もあるけどよ。

あいつら？ ボガード兄弟のことだよ。とくにテリーだ。ヒーローを気取りやがって、何様のつもりだかね。思っただけで、胸がむかつくぜ。だが、それももう終わりだ。あの横っツラを、俺の三節棍で張り倒してやるぜ、へっ！

PROFILE

名前：ビリー・カーン
格闘スタイル：棒術
国籍：イギリス
誕生日：12月26日
年齢：28歳
身長：179cm
体重：77kg
血液型：B
趣味：洗濯
好きな食べ物：卵料理
得意スポーツ：棒高跳び
大切なもの：妹
嫌いなもの：命令



弱パンチ(Aボタン)

秘中打ち

攻撃値 18	キャンセル ○
得点 100	ヒット効果 のけぞり
気絶値 7	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ○

立ち(近距離)

恐怖大中段打ち

攻撃値 18	キャンセル X
得点 100	ヒット効果 のけぞり
気絶値 7	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ○

立ち(遠距離)

しゃがみジャブ

攻撃値 20	キャンセル ○
得点 100	ヒット効果 のけぞり
気絶値 7	ガード 立ち ○
	方向 しがみ ○

しゃがみ

空中飛翔打ち

攻撃値 18	キャンセル X
得点 300	ヒット効果 のけぞり
気絶値 10	ガード 立ち ○
	方向 しがみ X

垂直ジャンプ

ジャンプ満月打ち

攻撃値 20	キャンセル X
得点 300	ヒット効果 のけぞり
気絶値 10	ガード 立ち ○
	方向 しがみ X

斜めジャンプ

強パンチ(Cボタン)

中段打ち



攻撃値	54	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

弱キック(Bボタン)

折り払い



攻撃値	18	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

強キック(Dボタン)

喧嘩キック



攻撃値	52	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

薙刀払い



攻撃値	54	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

折り払い



攻撃値	18	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

顔面回し蹴り



攻撃値	50	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

下段突き



攻撃値	58	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

しゃがみキック



攻撃値	18	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

しゃがみ足払い



攻撃値	50	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	転倒
気絶値	12	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

空中飛天突き



攻撃値	55	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

跳び蹴り



攻撃値	18	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

脳天蹴り



攻撃値	50	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

飛翔棍



攻撃値	58	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

跳び蹴り



攻撃値	18	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

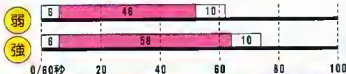
脳天打撲蹴り



攻撃値	52	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

旋風棍

AorC連打

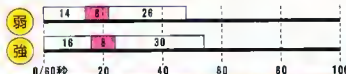


棍棒を振り回す。回している時間は弱強で決まっており（弱が短く、強が長い）、連打の回数で変えることはできない。余韻だが、「鯨魚伝説SPECIAL」のときは棍棒の攻撃判定で飛び道具をカキ消すことができたが、本作品では不可能だ。

	弱	強
攻撃値	初期値50(50+23+14+……)	
得点	300×8	400×8
気絶値	6	
最大ヒッパゲ/最大ケツ/回復	8/6	
ヒット効果	のけぞり	

三節棍中段打ち

←↙↓↘→+AorC

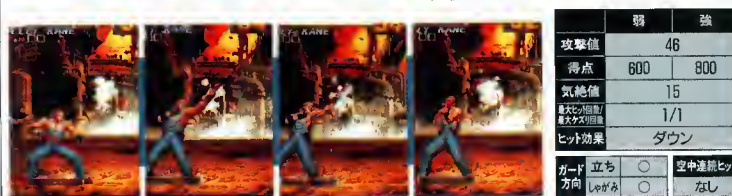


棍棒を前方へ伸ばす。画面端から反対の端近くまで届くほどリーチが長く、攻撃判定で小型の飛び道具をカキ消すことも可能。ただし、食らい判定も三節棍の中央あたりまでついている。弱強で射撃距離は変わらないが、強のほうが攻撃速度が遅い。

	弱	強
攻撃値	48	
得点	600	800
気絶値	15	
最大ヒッパゲ/最大ケツ/回復	1/1	
ヒット効果	のけぞり	

雀落とし

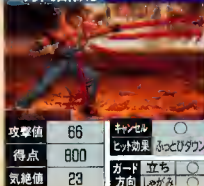
↓↙↘←+AorC



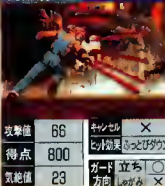
棍棒を斜め上へ伸ばす（動作速度は弱強で同じ）。小型の飛び道具もカキ消せる。ただし、地上の相手にはまず当たらない。

	弱	強
攻撃値	46	
得点	600	800
気絶値	15	
最大ヒッパゲ/最大ケツ/回復	1/1	
ヒット効果	ダウン	
ガード	立ち ○	空中連続ヒット
方向	しゃがみ ○	なし

ぶっ飛ばし攻撃 一刀両断振り CD同時



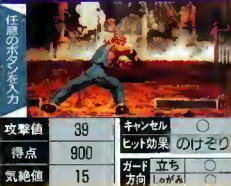
空中ぶっ飛ばし攻撃 丸太落とし CD同時



攻撃避け 旋円かわし



カウンター攻撃 表裏旋円打ち



旋風飛翔棍

↓ ↓ ↓ + B or D

弱

強



画面外へ舞い上がり、相手の目の前へ落ちるように降下攻撃。降下前にレバーを←か→に入れておくと、位置を左か右へズラせる(→だと相手の真上へ降下して背後に着地。チャンはか一部をのぞきしゃがみガード不可)。舞い上がる直前まで全身無敵。

ガード 立ち ○
方向 しゃがみ (押さないと)

空中連続ヒット なし

	弱	強
攻撃値	65	
得点	400	600
気絶値	20	
最大ヒット回数/ 最大ダメージ	1/1	
ヒット効果	ダウン	

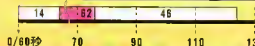


超火炎旋風棍

↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + AC同時

棍棒から炎を発して炎の輪をつくりだし、しばらく回転させたあと、前方へ飛ばす。回転中に4発、飛ばしたときに1発攻撃判定が発生し、すべてヒットさせると(耐久力や残り体力によるダメージ軽減があっても)相手の体力を8~9割削い去る。

炎の輪は回転中なら飛び道具(大型、小型を問わず)をカキ消せるが、飛ばしたあとは、大型の飛び道具と相殺して消えてしまう。なお、炎を飛ばしたあとの硬直時間は非常に長い。



▲一瞬、立ち上がったのち



▲棍棒の先端から炎を発して



▲巨大な炎の輪をつくりだし

攻撃値	初期値80 値+40+40+40+40
得点	2500
気絶値	0
最大ヒット回数/ 最大ダメージ	5/5
ヒット効果	燃焼+ 燃焼ダウン

ガード	立ち ○
方向	しゃがみ ○
空中連続ヒット	なし



▲一定時間、その場で回転させたら



▲棍棒を振りおろして、前方へと飛ばす



▲炎の輪は一定距離進んだのち消滅する

特殊技

棒高跳び蹴り

++D



大半のしゃがんで
いる相手には当たら
ず、空振りしてしま
う。

攻撃値	54
得点	800
気絶値	23

キャンセル	×
ヒット効果	ぶっつけダウン
ガード	立ち ○
方向	しゃがみ (炎身・チャンのみ)

投げ技

一本釣り投げ

相手の近くで

← or → + CorD



レバーの入力方向
とは逆方向へ、相手
をほうり投げる。

攻撃値	62
得点	1000
気絶値	0

攻撃回数	1
投げ 割合	高さ
距離	24ドット

BOSS①

草薙柴舟

SAISYU KUSANAGI

草薙流古武術の使い手であり、草薙 京の父親でもある。前作でルガールに敗れ、さらに決戦の舞台となった空母・ブラックノアが爆発したことにより、生存は絶望と思われていた。ところが、ルガールの手により蘇生され、草薙家の宿敵・オロチ一族の暗黒パワーに肉体を支配されてしまう。大会参加者たちは、予期せぬ挑戦者となった彼の、忌まわしき呪縛を解き放つことはできるのか——？



わしの力！それは誰しもの持つ憎しみが源！その力は無敵大じゃ！

柴舟&ルガールの使用コマンド

キャラクター選択画面のとき

スタート・ボタンを押しながら

↑+B, →+C, ←+A, ↓+D

(※詳細はP.246)



神すら私に逆らう事はありません！
私はもはや神以上の存在なのだ！



世界中のブラック・マーケットを支配する男。屈強の戦士を銅像にし、自分のコレクションとするため、「KOF'94」を開催するが、不覚にも敗れてしまう。その後、彼は自分の右目を奪ったオロチ一族の暗黒パワーを吸収、さらには右手を機械化する。その背中に「究極」の意味を持つ「Ω (オメガ)」の印を刻んだルガールは、自分を倒した戦士に復讐するため、ふたたび大会を開催する。

RUGAL BERNSTEIN

ルガール・バーンシュタイン

BOSS②

THE ART OF FIGHTERS'95

	SAISYU	RUGAL	SAISYU	RUGAL	SAISYU	RUGAL
スタート						
立ちふさがみ						
ダッシュ						
バックステップ						
のけぞり						
転倒						
			ダウン			
			気絶			
			ガード			
			勝ち①			
			勝ち②			
			トロフィー受け			
						パワーアップ
						挑発
						待機(通常)
						待機(勝利)
						待機(敗北)
						援護攻撃
						なし



STAGE

ルガールの秘密基地

対CPU戦でのみ見られる背景。対2P戦では主人公チームの背景が使用される。前作のステージは、ルガールのオフィスだったから、今回は秘密基地の内部。中央に立体画像の地球儀がある点だけは前作と同じだ。

COMIC



▲VS CPU乗舟のときは、この写真のように、一番奥の背景が低めに

▼ルガールにつかみ技をキメると、奥にいる黒豹が援護攻撃をしてくる



BOSS

草薙柴舟



●基本技

「絶対的な力の前には
あらゆるものが無力と化するのじゃ!」

ヤマトノオロチを倒し、その後千八百年に渡り、連綿と受け継がれてきた、それが草薙流古武術じゃ。決して歴史の表舞台に立つことなどないと思うておった我ら草薙一族が、世界最強と呼ばれる日がこよよとはの。

ルガールじゃよ。ルガールが、このワシに、素晴らしい力を与えたのじゃ。オロチ一族の力……そう、暗黒のパワー、底知れぬ恐怖の力を、ワシは我がものとしたのだ。何を恐れることがあろう?

我が拳、我が力、我が炎をもって、絶対的な力の存在を示してやろぞ。草薙家の歴史の中で、このワシが最強であると証明してくれよう。KOFは、その晴れ舞台となるじゃろうよ。



PROFILE

名前: 草薙 柴舟 (くさなぎ さいしゅう)
格闘スタイル: 草薙流古武術 (元草薙流伝承者)
国籍: 日本
誕生日: 11月27日
年齢: 50歳
身長: 177cm
体重: 68kg
血液型: B
趣味: 釣り
好きな食べ物: カレーうどん
得意スポーツ: ゴルフ
大切なもの: 草薙家のプライド、草薙 静 (妻)
嫌いなもの: 高いところ (高所恐怖症)

弱パンチ(Aボタン)

いちしき
壱式

攻撃値	20	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	12	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

立ち(近距離)

ろくしき
六式

攻撃値	20	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	12	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

立ち(遠距離)

じゅうしき
拾壱式

攻撃値	18	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	10	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

しゃがみ

じゅうよんしき
拾四式

攻撃値	20	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	12	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

垂直ジャンプ

じゅうよんしき
拾四式

攻撃値	20	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	10	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

斜めジャンプ

強パンチ(Cボタン)

弱キック(Bボタン)

強キック(Dボタン)

にじゅうにしき 貳拾貳式

HP

攻撃値	初期値50(50+25)	キャンセル	○+○
得点	300+300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18+16	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

にじゅうごしき 貳拾伍式

攻撃値	22	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	13	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

ななじゅうろくしき 七拾六式

攻撃値	50	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	20	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

ななしき 七式

攻撃値	54	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	12	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

にじゅうななしき 貳拾七式

攻撃値	22	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	13	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

ななじゅうろくしき 七拾六式

攻撃値	50	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	20	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

じゅうにしき 拾貳式

攻撃値	56	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	14	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

さんじゅうさんしき 参拾参式

攻撃値	20	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

きゅうじゅうはちしき 九拾八式

攻撃値	50	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	転倒
気絶値	14	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

にじゅうさんしき 貳拾参式

攻撃値	56	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	22	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

しじゅうにしき 四拾貳式

攻撃値	22	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	13	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

ななじゅうきゅうしき 七拾九式

攻撃値	58	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	22	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

にじゅうろくしき 貳拾六式

攻撃値	54	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

しじゅうにしき 四拾貳式

攻撃値	22	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	10	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

ななじゅうきゅうしき 七拾九式

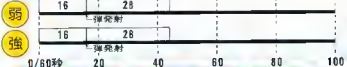
攻撃値	56	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

BOSS

草薙柴舟

百八式・闇払い

↓↘→+AorC

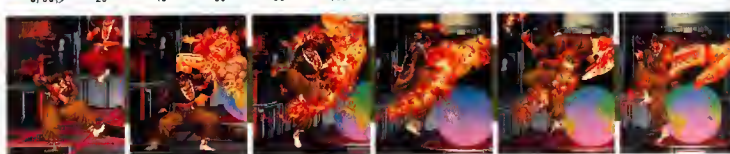


	弱	強
攻撃値	50	
得点	500	700
気絶値	27	
最大ヒット回数/最大ダメージ	1/1	
ヒット効果	燃焼	

なぎ払うように左手を振るい、地をはう炎をはなつ。弱強のちがいは、炎の速度と得点のみ。京の闇払いと比べて、炎を発生するまでの時間はわずかに遅いが、硬直時間は短い(結果として、柴舟のほうが攻撃動作は速い)。なお、炎の速度は互角だ。

百式・鬼焼き

→↓↘+AorC

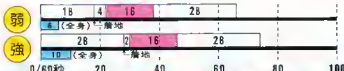


	弱	強
攻撃値	55, 35	55+35
得点	500	700+700
気絶値	14	
最大ヒット回数/最大ダメージ	1/5	2/3
ヒット効果	燃焼ダウン	のけぞり・燃焼ダウン

ヒジを突き上げたあと宙に舞い、周囲を炎でなぎ払う。1発目の攻撃判定がでる、写真2枚目のポーズまで完全無敵。攻撃の出現が京より速いぶん無敵時間が短く、着地時の硬直時間が長い。また、前方への移動距離が大きいぶん、速くの相手に攻撃が届く。

四百式拾七式・神懸

→↘↓↙←+AorC



	弱	強
攻撃値	40+50	
得点	500+500	700+700
気絶値	15	
最大ヒット回数/最大ダメージ	2/2	
ヒット効果	ダウン+燃焼ダウン	

前方へ小さく跳ねて着地時に体当たりをしかけ、食らって吹き飛んだ相手を、突き上げるコブシで燃やす。跳ねる瞬間まで全身無敵で、さらに1発目の体当たりはしゃがみガード不可。強でだと、攻撃動作が遅くなるかわりに跳ねる距離が伸びる。

ぶっ飛ばし攻撃

鳳麟・陽

攻撃値 66
得点 800
気絶値 24

CD同時

キャンセル ○
ヒット効果 ふっとびダウン
ガード 立ち ○ しゃがみ ○

空中ぶっ飛ばし攻撃

楔討

攻撃値 66
得点 800
気絶値 24

ジャンプ中にCD同時

キャンセル ×
ヒット効果 ふっとびダウン
ガード 立ち ○ しゃがみ ×

攻撃避け

霞

攻撃値 38
得点 900
気絶値 12

カウンター攻撃

外式・霞裏射

任意のボタンを入力
キャンセル ○
ヒット効果 のけぞり
ガード 立ち ○ しゃがみ ○

裏百八式・大蛇薙

↓↙↘↓↙→+C



攻撃値	150
得点	2500
気絶値	0
最大ヒット数/最大ダメージ	1/1
ヒット効果	燃焼ダウン

ガード	立ち	○
方向	しゃがみ	○
空中連続ヒット	なし	

両手の間に炎を発して構えたのち、すり合わせた手に炎をやどらせ、踏み込みながら豪火をはなって広範囲を焼き払う。前方へ踏み込む直前まで上半身無敵。写真3枚目のポーズ中にCボタンを押さなければならず、最大60分の128秒まで、動作を止めておくことができる（ちなみに、最低は60分の8秒）。京の大蛇薙に比べて、最初の「炎を発して構える」までの動作が強いぶん、攻撃判定の発生速度も遅い。

12	16	24
28~34秒	(上半身)	
0/60秒	20	40 60



▲正面を向いて両手をあわせ ▲広げると小さな炎が発生する ▲このポーズは止めておける ▲片足を上げ、両手を閉じて



▲炎をすり合わせたあとは ▲全身を赤熱させて前方へ大きく踏み込み ▲両手を大きく振り回して、周囲に轟火をはなつ



▲食らった相手は燃えて吹き飛び、ダウンする ▲轟火は短い時間、体の周囲に発生したあと ▲かすれるように消え去る

特殊技

外式・轟鎧



空中の相手をダウンさせられる。しゃがみガード不可。	攻撃値	56
	得点	800
	気絶値	23

→+C



キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり （壁や天井はバウンド）
ガード	立ち
方向	しゃがみ

投げ技

一剎背負い投げ



とらえた相手を地面へ倒し、さらにコブシをたたき込む。	攻撃値	35+35
	得点	1000
	気絶値	0

相手の近くで

←or→+C or D



攻撃回数	2
投げ	距離
間合い	28ドット
高さ	—

オメガ・ルガル



●基本技

「運命には勝てん！ お前たちは
死んでそれを理解するのだ！」

柴舟？ あの男の力、失うには忍びないの
でな、蘇生治療を施したのだ。ついでに、小細工も
してやったがな。洗脳し、オロチ一族のパワーを
授けたのよ。今大会の、ちょうど良い余興になら
う。とくに京くんにとってはな……ククッ。

オロチ一族はかつて、我が片目を奪った。だが、
その力を利用し取り込んだ私に、敗北の二文字は
存在せぬ。生まれ変わった私の前では、何人たり
とも歯向かうことはできぬぞ。前回の屈辱、暗ら
させてもらおう……じっくりとな。KOFは、そ
のためにしつらえた舞台なのだからな。

さて、哀れな小羊どもが、このことやってく
る頃だ、私はそろそろ、失礼させてもらおうよ……。



PROFILE

名前：ルガル・
バンシュタイン
(=オメガ・ルガル)
格闘スタイル：あらゆる格闘
術をマスターした
総合格闘技

国籍：？
誕生日：2月10日
年齢：？
身長：197cm
体重：103kg
血液型：？

趣味：世界征服（ただし、数
ある趣味のうちの一つ
にすぎない。銅像コレ
クションはあきただで
やめた）

好きな食べ物：好き嫌いはない
得意なスポーツ：とくにないが、
なんでもソツ
なくこなす

大切なもの：悪の心
嫌いなもの：正義、とりあえ
ず自分の邪魔を
するヤツ

弱パンチ(Aボタン)

ルガルフック

攻撃値	26	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	12	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

ルガルチョップ

攻撃値	26	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	12	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

ピースパンチ

攻撃値	25	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	10	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

イーグルクロー

攻撃値	26	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	12	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

イーグルクロー

攻撃値	26	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	11	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

立ち(近距離)

立ち(遠距離)

しゃがみ

垂直ジャンプ

斜めジャンプ

強パンチ(Cボタン)

リボルバークラッシュ

攻撃値	56	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

弱キック(Bボタン)

ローニードル

攻撃値	28	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	13	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

強キック(Dボタン)

スピニオンキック

攻撃値	初弾52(62+31)	キャンセル	○+○
得点	400+400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	20+20	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

ゲルクラッシャー

攻撃値	58	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	22	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

ルガールソバット

攻撃値	28	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	13	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

オメガクラッシュ

攻撃値	62	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	22	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

メタルクラッシュ

攻撃値	58	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

ピースキック

攻撃値	26	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

ガトリングキック

攻撃値	58	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	転倒
気絶値	16	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ ○

ジャガークロウ

攻撃値	58	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	22	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

イーグルピーク

攻撃値	28	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	13	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

ローリングクラッシュ

攻撃値	62	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	22	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

ジャガークロウ

攻撃値	62	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

イーグルピーク

攻撃値	28	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	11	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

ローリングクラッシュ

攻撃値	61	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

烈風拳

↓↘→+AorC



弱
強

18	30
18	30
0/60秒	20 40 60 80

右手に気を集めて地面へ振りおろし、地を
はう波動を前方へはなす。攻撃速度は意外に
遅め。弱速のちがいは波動の速度と得点のみ。

	弱	強
攻撃値	60	
得点	500	700
気絶値	28	
最大ヒット数	1/1	
ヒット効果	のけぞり	
ガード	立ち	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	なし

カイザーウェーブ

→←↙↓↘→+AorC



弱
強

30	32
30	32
0/60秒	20 40 60 80

両手に集めた気を前方で合わせて、巨大な
波動を放つ。大型の飛び道具の中で最大
の威力を持つ。動作速度は霸王至高準並み。

	弱	強
攻撃値	90	
得点	700	1000
気絶値	32	
最大ヒット数	1/1	
ヒット効果	ダウン	
ガード	立ち	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	なし

ジェノサイドカッター

↓↙←+BorD



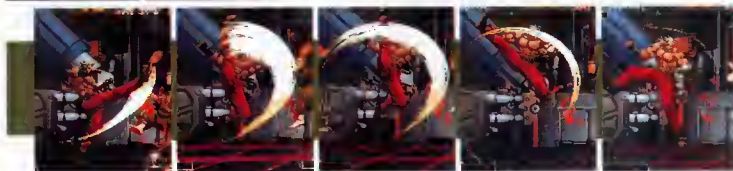
弱
強

4	12	18	12
4	12	18	12
0/60秒	20 40 60 80		

ガード	立ち	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	あり

	弱	強
攻撃値	初期値75(75+37)	
得点	400	600
気絶値	24	
最大ヒット数	2/2	
ヒット効果	ダウン	

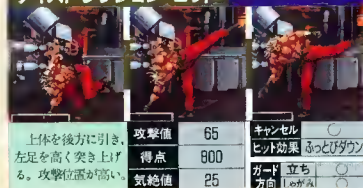
右足を横に大きく振り回しつつ跳ね上がり、足先から発生する光の刃で
周囲のものすべてを斬り裂く。攻撃判定が出現する直前(写真2枚目のポ
ーズ)まで完全無敵。1発目(写真3枚目のポーズ)の攻撃判定は見た目よ
りも下に広く、「お互いの基本技が届かない距離でされた、しゃがみ弱
キックの足先」さえ斬れるときがある。攻撃動作に弱速のちがいはない。



ぶっ飛ばし攻撃

ディストラクション・ヒット

CD同時



上体を後方に引き、
左足を高く突き上げ
る。攻撃位置が高い。

攻撃値	65
得点	800
気絶値	25

キャンセル	×
ヒット効果	ぶっとびダウン
ガード	立ち
方向	しゃがみ

空中ぶっ飛ばし攻撃

テトリリーフォール

ジャンプ中にCD同時



両足で踏みつける。
判定は普通どおり、威
力が強く動作も速い。

攻撃値	65
得点	800
気絶値	25

キャンセル	×
ヒット効果	ぶっとびダウン
ガード	立ち
方向	しゃがみ

ダークバリアー

↓↘→+BorD

突きたした左手から、飛び道具（小型、大型問わず）を反射させる能力を持つ、円形の力場を発生させる。攻撃前後のスキが少なく、弱強のちがいは、攻撃の発生時間。



	弱	強
攻撃値	64	
得点	600	800
気絶値	16	
最大ヒール回復 最大ケズリ回復	1/1	
ヒット効果	ダウン	
ガード	立ち	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	なし

ゴッドブレス

→↘↓↙←+AorC

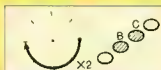


前方へ突進し、地上、空中を問わず相手をつかんで画面端へたたきつける。ガードされたら跳ね返るが、ケズリ能力はない。

	弱	強
攻撃値	73(ケズリ攻撃値は0)	
得点	1000	1500
気絶値	20	
最大ヒール回復 最大ケズリ回復	1/0	
ヒット効果	ダウン	
ガード	立ち	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	なし

ギガンテックプレッシャー

(→↘↓↙←)×2+BC同時



攻撃値	180 ケズリ攻撃値は0
得点	2500
気絶値	0
最大ヒール回復 最大ケズリ回復	1/0
ヒット効果	ダウン

ガード	立ち	空中連続ヒット
方向	しゃがみ	なし



▲少しの間、身構えて ▲闘気を発しつつ突進



暗黒の闘気を腕に込めた、ゴッドブレスの強化版。画面端へ相手をたたきつけると、光の柱が噴き上がる。突進中は足元無敵、射撃回避はゴッドブレスの倍=約1画面半だけ、ガードされるとやはりケズれない。



▲食らった相手を擁護し ▲画面端へ激突させると ▲下から暗黒の光が発生 ▲ドクロが浮かび上がる ▲光柱は瞬で消える

イーグルスロー

カウンター攻撃
ブラッシュ・アタック

体を横にかたむけ、裏拳をくらたす。攻撃速度は平均並み。

攻撃値	46
得点	900
気絶値	16

キャンセル	のけぞり
ガード	立ち
方向	しゃがみ

投げ技
スコピオンテスロック相手の近くで
←or→+CorD

本作では投げ技あつかい。攻撃回数を抑える手段はない。

攻撃値	12×7
得点	1000
気絶値	0

攻撃回数	7
投げ	距離
間合い	高さ
	30ドット
	一

ENDING GALLERY

みなさんお待ちかね、KOF'95.の全エンディング紹介ページだ。まずは下の共通パターンが表示されたあと、右に載せている各チームのエンディングへと突入する。なお、色ちがいがキャラでプレイすると、エンディングのビジュアル内のキャラもちゃんとその色になるので、そちらは自力で見よう。

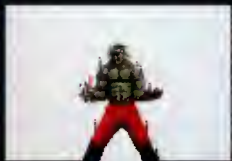
共通パターン



ルガール「クッ、このパワーを持っても勝てぬとは……！」



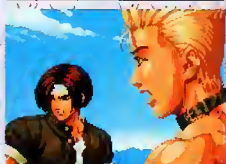
「!?……何だ! か、体が……」



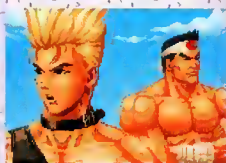
「ば、ばかな……この私がこんな事で……。フフフ……まあいい。この世界が私を必要とする限り、私は必ず蘇る……。……さらばだ……。ノ※」
※女性格闘家チームの場合：「さらばお嬢さん……」
※エディットチームの場合：「その時にまた会おう……諸君……」



主人公チーム



紅丸「な、何だ今の影は!!」
京「まさか……。いや、何でもない。気のせいだ……。なぶんな……」



紅丸「……。ん?」京「親父さんは?」
大門「うむ、そう言えば見当たらんが……。?」



京「……。フム、親父の事だ。あの程度で死ぬ訳ないと思っていたが……。その内よべつこり帰って来るぜ」
紅丸「それが……。そうだな!」
京「それじゃあ、帰るか。日本へ!!」
紅丸「太門! ああ!」



柴舟「京よ……。どうやらワシもお前も華蔵の宿命からは逃れられん様じゃな。奴らが動き出した今、ワシら華蔵一族にとつてつらい戦いが始まるじゃろう。強くなれ。もつと強く。……京。」

龍虎の拳チーム



ロバート「何や。何がどうなったんや?」
タクマ「おそらく。暴走したエネルギーの
パワーに、ルガールが耐えられなかったの
だろう。……それよりも柴舟殿は?」
リョウ「そ、そう言えば……」
タクマ「フツ、柴舟殿の事だ。あの程度では
死にはせんよ。さらばだ…柴舟殿……」
所で、2人とも、突然だが、わしは今回をも
って現役に別れを告げようと思うゾ」



リョウ「えっ!」
ロバート「な、何ですか?」



タクマ「さすがに、そろそろ身体の方が限
界でな……。リョウ、ロバート……お前達
には2人で館長の代理を務めてもらうゾ」
ロバート「し、師匠!」
タクマ「その代わり、ワシは極東流の裏館
長として道場を裏から仕切り、お前達をビ
ンビンと鍛えてやるゾ」
リョウ・ロバート「えっ!」
ロバート「し、師匠! それって、結局今
と変わらへんのやないですか!」
タクマ「ん? そうかノ……まあ、そんな
事はどうでもいいではないか?」
ロバート「何か嫌な予感が……リョ、リョ
ウ! 今度はユリちゃんをメンバーに入れ
るべきやと思うで!」
リョウ「あ、ああ。同感だノ」

餓狼伝説チーム



ジョー「一体何がどうなったんだ!」
アンディ「たぶん……暴走したエネルギ
ーのパワーに、ルガールが耐えられなかつ
たのだろう。しかし、あの邪悪な影は一体
……?」
ジョー「ああ、あの影を見た瞬間は全身に
鳥肌が立っちゃったぜ」
テリー「……どうやら、ギースでもクラウド
ザムでもルガールでもない何者かだ。まだ
この世界のどこかで、何かを企んでいるみ
たいだな」



アンディ「兄さん……」
テリー「まあ、その時はその時だん、それ
自体オレ達に関係あるかどうかも分からな
いからな」
ジョー「そう言うこらたなノ」



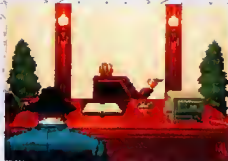
タクマ「2人とも何を言っとるノ さっさ
と帰って修行するぞ!!」



リョウ・ロバート「や、やっぱりこうなる
のか」とほほへ……」



アンディ「じゃあ、兄さん。ジョブ。次が
あるならその時はまたノ」
テリー・ジョー「ああ、キングオブファ
イターズでノ」



ギース「そうか……やはりゼリー達には荷
が重かったか…… どうやら他人任せでは
いかんようだな」



「フッフッフ……楽しみにしておけ……」
テリー・ボガード」

スタッフロールについて

チーム別のエンディング・ビジュアルが
終了すると、このゲームの開発にかかわ
ったスタッフの名前(ほとんどがペンネーム)
が、画面の下から上へとスクロールしてい
く。ネオジオCD版でアテナチームを使っ
てクリアすると、このスタッフロールのパ
ックでアテナが歌を歌うのだ(→P.8)。

VOICE

A・SOGI
A・MAETSKA
E・TSUDA
E・YANO
H・IKOMA
K・HORIE

怒子一ム



ラルフ「な、何だったんだ。ありやあ!？」
ハイデルシ「ルガーレ……。どうやら暴走した暗黒エネルギーのパワーに耐えきれなかった様だな。」
クラーク「しかし、あの暗黒のパワーとは、一体……？」

ハイデルン「……分かん。だが、この世界のどこかで、あのパワーを元に何かを企んでいる者がいる可能性があると言う事だ。」
ラルブ「そんな奴が現れりや、またオレ達で叩き潰してやりますよ！」
ハイデルン「フッ……。頼もしいものだな」



ハイデルン「よし！これにて作戦は終了！
後は上の連中に任せて我々は直ちに基地へ
帰還する！」
ラルフ・クラーク「了解！」



ハイデルン「サンドラ。クララ……。これ
で前達の魂も安らぐ事ができるだろう。
また、私自身もな……」

サイコソルジャーチーム

ルガール「まあいい、人間が私を必要とする限り、私は何度でも蘇る！」(共通バターのこのセリフのあと、画面が変わる)



アテナ「そんな事ない！、この世にあなたを必要としている人なんて……」
「ルガール、ふんないと言いつけるかね」
「言いつ切れまい。そもそもお前達を倒した事を感謝してくれる人間が何処にいる」と言うのだ。フツフツッ、いずれ人間は滅びる運命にあるのだ。滅びる運命にな……
「……アテナは……さばばだ」



ケンズウ「何やったんやろ。一体？」
 チン「どうやら、あの恐ろしく邪悪なエネ
 ルギーのパワーに耐えきれなかった様じゃ
 な。しかし、あの魔球は一体……」
 アサガ「お師匠様……ルガルールが言っ
 た様に人間は滅びる運命なのではござい
 かし……おヤソンの言う様に産がにわし
 らの戦いも孤独じゃ……本当の所はどう
 なるか誰にも分かりんよ」
 ケンズウ「なあ、お師匠さん……。人間は
 せんになアボやないで！ 自分らの進ま
 ない道がわいちゃんて分かってるって
 なあ、アテナゾ」
 アテナ「……うん、……そうね、ケン
 スウ……」
 チン「……うう。そうじやない」



ケンスウ「それよりオレ、腹へうたでノ
アテナ「クスッ、いくらがつづいても、
やっぱりケンスウね。」
ケンスウ「ん……? どう言う意味やあ?」
アテナ・ケンスウ・チン「はははははははは
……」

キム・チム



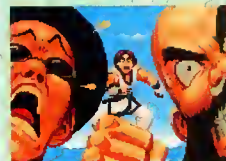
キム「あの影は一体……？」



チヨイ「チャンのだんな。」
 チャン「何だ？」
 チヨイ「あっし思うんですがね、なんかこのまきキムのがんだんぞー一緒にのめいりょうな気がしねえでヤンスか？」
 チャン「ああ、オレもなぜかそう思っていた所だ、な〜んかオレ達も丸くなっちゃったなあ。」
 チヨイ「そうでやんすねえ……」



キム「よし！ 2人とも！」
 チャン・チョイ「は、はい！」
 キム「早速明日から次のキングオブファイ
 ターズに向かって、特訓を始めるぞ！」
 チャン・チョイ「え、ええー!!」
 チョイ「ま、またでヤンスかあ！ うっき
 ー！ 前言撤回でやんす！」
 チャン「か、考えが甘かったか……。こう
 なったら……」



チャシ・チョイ「逃げるでやんす〜/」
キム「あつ、おい、待て〜/」
チョイ「これじゃまるで前回と同じでやん
す〜/」

女性格闘家チーム



マイ「体何がどうなったのがしら!?」
キング「たぶん……暴走したエネルギーのバウンスで、ルガーの耐えられなかつたのだでしょう。しかも……あの邪悪な影は一体……?」



ユリ「うへん……まあ、みんな無事だろうし。優勝もできたし、それでいじやないの?」
マイ「うん、そうそう。明るくはあつた行きましようよ」
キング「……そうだね、よし……」
早「速! 店に戻ってバーッと行くかい?」
マイ・ユリ「やったー!」



マイ「やべい、アンデ!」
ユリ「ぎまみろ、お兄ちゃん」
マイ・ユリ「キャバレーっバカ!」



キング「はあ……全う。なんなの、この2人は……」

ライバルチーム

ルガー「ば、ばかな……この私がこんな事で……」(共通バターのこのセリフのあと、画面が変わる)



八神「ウッ、愚か者め……! その力は一族の血を受け継いだ者でなければ、手にする事はできない。他人がどうあがこうと、使いこなせるものではない」
ルガー「……そうか……ならば貴様はその血を受け継いでいると言う事か。フッフッフ……まあいい、この世界が俺を必要とする限り、私は必ず蘇る! 貴様達は、その時まで生かしておいてやる。……さらばだ……」



ビリー「な、何だ!? 一体!」



八神「フッフッフ。その力は我が八神のものだ。貴様などにわたしたしせん! さて……では、後片付けでもするか」
如月「……何!?!」



ビリー「く、くそ……貴様、一体……ギース様……」

エディットチーム

「こうして、このチームは見事ルガーを倒し、」

キングオブファイターズ95に優勝した……」

「そして、それぞれは新たな目標に向かって歩き出して行った……」

「時に西暦1995年の事であった……」



八神「フッフッフ。待っている。京、次は確実に殺してやる……。ハッハッハッハ……」

NEO
GEO

THE KING OF FIGHTERS '95

SNK

© SNK 1995

KYO KUSAN

SNK
FIRE BALL
SPRING
NEW MOVE
SERPENT

KOF'95 in U.S.A.

めったに見ることができない、「KOF'95」海外バージョンのインストラクション・カードを、まとめて紹介しよう。必殺技の英語名をじっくりと見ていくと、なかなかおもしろいぞ。なお、海外バージョンと国内バージョンのちがいは、舞の胸が揺れないこと（家庭用のみ隠しコマンドで揺らすことが可能）、初期設定では血しづきがでないこと、など。

The Ultimate Fighters Are All Here. THE KING OF FIGHTERS '95



A + B Dodge attacks

C + D Bop the Bullies

A Light Punch

B Light Kick

C Strong Punch

D Strong Kick

Press ABC Buttons to Power Up!

Fill the power gauge to MAX for Full Power Attack!
Use the Full Power Attack Move!

Shift the joystick for a Reversal Dash.
Shift it backward twice for the Reversal Dash.
All moves are described in the Reversal Dash.

The Future is Now
SNK

<p>SHII KENSU</p> <p>SUPER BULLET ATTACK ↓ ↓ ↓ A or C</p> <p>DRAGON UPPER CUT ↓ ↓ ↓ B or D</p> <p>DRAGON'S FANG ↓ ↓ ↓ A or C</p> <p>DRAGON FANG TEAR Down Jump ↓ ↓ ↓ A or C</p> <p>DRAGON'S GLOOM ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ D</p>	<p>ATHENA ASARIYA</p> <p>PSYCHO BALL ATTACK ↓ ↓ ↓ A or C</p> <p>PSYCHO REFLECTION ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D</p> <p>PSYCHOIC AIRBLOW Down Jump ↓ ↓ ↓ A or C</p> <p>PSYCHO SWORD ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C</p> <p>SHINING CRYSTAL BIT Down Jump ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ BC</p> <p>CRYSTAL SHOOT Down Jump ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C</p>	<p>CHIN GENZAI</p> <p>GROUND ATTACK ↓ ↓ ↓ A or C</p> <p>WINDING SNAKE ECHO ↓ ↓ ↓ A or C</p> <p>ROCKING PUNCH ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D</p> <p>THUNDER BLAST ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ C</p>	<p>TERRY BOGARD</p> <p>BURNING KNUCKLES ↓ ↓ ↓ A or C</p> <p>POWER WAVE ↓ ↓ ↓ A or C</p> <p>RISING TACKLE ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D</p> <p>CRACK SHOT ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D</p> <p>POWER DUNK ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D</p> <p>POWER GEYSER ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ BC</p>	<p>ANDY BOGARD</p> <p>SHO RYU GUN ↓ ↓ ↓ A or C</p> <p>ZAN FENGE Down Jump ↓ ↓ ↓ A or C</p> <p>CRASH KEN ↓ ↓ ↓ A or C</p> <p>SONIC SPLIT ↓ ↓ ↓ A or C</p> <p>WIND SPIN PLANCH ↓ ↓ ↓ B or D</p> <p>SUPER SONIC SNAKE Down Jump ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ BD</p>	<p>JOE HIGASHI</p> <p>HURRICANE UPPER ↓ ↓ ↓ A or C</p> <p>SLASH KICK ↓ ↓ ↓ A or C</p> <p>TIGER KICK ↓ ↓ ↓ B or D</p> <p>TIT PUNCH A or C repeatedly</p> <p>ROCKING GLOOM ↓ ↓ ↓ B or D</p> <p>ROCKING UPPER ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ BC</p>	<p>ROBERT GARCIA</p> <p>CRACKING BLAST PUNCH ↓ ↓ ↓ A or C</p> <p>CRACKING COMEBACK Down Jump ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D</p> <p>RYUGA ↓ ↓ ↓ A or C</p> <p>CRACKING KICK ↓ ↓ ↓ A or C</p> <p>CRACKING KICK ↓ ↓ ↓ A or C</p> <p>CRACKING KICK ↓ ↓ ↓ A or C</p>
--	---	---	---	--	--	--

GORO DAIMON SAVER ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D	BENIMARU NIKAI FIGHTING FIST ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D	BILLY CAINE GLOBE TWIST ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D	IORI YAGAMI JANET THRUST ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D	EIJI KISARAGI SPIRIT BOLT ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D	YURI SAKAZAKI ASOCHICK ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D	MAI SHIRANUI SHIRAZONE ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D	KING ELITE STRIKE ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D
---	--	---	--	---	--	--	---

**For Super Battles!
The New Team Edit Mode!!!**

Team Edit

Build the Ultimate Team!

**Master the Power and Strategy of Team Battles.
3-on-3 Matches!**

In addition to the Deflect Attack command (pressing AB simultaneously) press the attack buttons for the crafty Counterattack!

Press BC buttons simultaneously to reduce your opponents' power gauge with the humiliating Dis Move!

The Future Is Now
SNK

© SNK 1995

THE KING OF FIGHTERS '95

Team Edit

Build the Ultimate Team!

**Master the Power and Strategy of Team Battles.
3-on-3 Matches!**

In addition to the Deflect Attack command (pressing AB simultaneously) press the attack buttons for the crafty Counterattack!

Press BC buttons simultaneously to reduce your opponents' power gauge with the humiliating Dis Move!

The Future Is Now
SNK

© SNK 1995

K.O.F. '95

Initial Settings—Screen 1

Playing Time Normal

Continue With

Demo Sound With

How to Play With

Difficulty Level 4

Credit/Level With/With

Game Mode Team

NEXT PAGE

▲海外バージョンのテストモード。難易度の初値設定はレベル4だが、プレイ料金の割安な海外では、難易度が最高に変えられている場合が多い

RYO SAKAZAKI TIGER FLAME PUNCH ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D	KOHRO HIGH SHOT KICK KEN ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D	CHAN KOEHAN SPINNING IRON BALL ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D	KIM KAP HWAN FLAMING KICK ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D	CHOI BOUNGE HISKO KURETSUEN ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D	RALPH SHOCKING BOLT ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D	JEIDER SHOCKING BOLT ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D	CLARK ULTRA ARGENTINE ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A or C ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ B or D
--	--	--	---	---	---	--	---

THE KING OF FIGHTERS '95

THE SEXY OF Fighters 95

見事KOF'95への出場を果たした女性格闘家たちの魅力を、ほんの一全開で紹介していくこのコーナー。

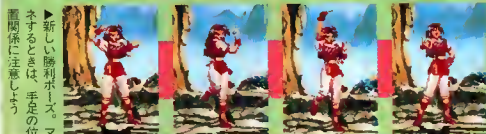
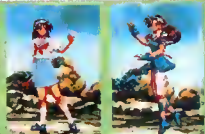
今回は、前作とのちがいをテーマに、新ボーズの動作からめまいしいものをピックアップしてお届けする。お見逃しのないように。

麻宮 アテナ

▼試合開始。前作で、計16パターンあった変身ボーズの途中に、2枚目のようなフリンクが追加された



▶色ちがい。セーラー服は夏服、スカートが短く、通着は半袖になっている



▶新しい勝利ボーズ。マナスするときは、手足の位置関係に注意しよう



▲サイコソードの攻撃後(フォロースルー)。もの見事なカメラ目線ですなあ

不知火 舞

▶新しい勝利ボーズ。いきなりカサが出現する。2枚目までの動作は龍炎舞と同じ



ユリ・サカザキ

▶中立ボーズでの胸の揺れがパワーアップしたユリの新しい勝利ボーズ。腕を2回挙げ、3回転回し、ジャンプしたあとボーズする



キング

▶これも新しい勝利ボーズ。このような順序で上着を脱いでいるのだ



ザ・脱衣

お約束。今回の脱衣も、必殺技or超必殺技でKOすると見ることが出来る(シングル戦は2本目のみ)。動作は前作と同じだが、服装の配色が変わった。右側の転倒ボーズは、色ちがいのキャラのもの



ユリ・サカザキ



キング



§2

Interview

P.154
MASAHIRO NONAKA



P.144
MOE NAGASAKI



P.146
SNK STAFFS



萌に燃え燃え

長崎 萌 **INTERVIEW**

『KOF'95』のアテナ役で声優デビューを飾った長崎 萌ちゃんは、演劇の舞台上で活躍している17歳の女の子。それだけにインタビューの答えもハキハキしていて、ものすごく好感が持てたぞ。

アテナちゃん とセーラー服

— 萌さんがこの業界に入ったきっかけは何ですか？

萌：高一のときに、いま所属している事務所（エルスタッフ・プロモーション）が開いていた、ゲームのイメージガールのオーディションでグランプリを受賞したんです。そのときにこういう世界でかんばんだろうと思っていて、学校をやめて上京しました。

— 長崎 萌というのは芸名だそうで

すけど、どんなところからつけられた名前なんですか？

萌：私の父が沖縄、母が長崎出身で、私も母と同じ長崎生まれなんです。

「長崎」という名字はそこからきています。「萌」という名前のほうは、私が生まれた6月の霧開気からつけていただきました。成長するとかそういう意味も込めて。

— デビューしたのは、いつですか？

萌：演劇の初舞台が、5月に行なわれた『ミッドナイト・フラワートレイン』という作品です。事務所の先輩である

桜井 智さんの妹的な役をやらせていただきました。10月にも、『足長おじさん』というミュージカルに出演します。

— 舞台のお仕事が多い萌さんが、今回『KOF'95』のアテナの声優をやることになったのは、どんな経緯からなんですか？

萌：私のプロモーション用の写真がセーラー服を着ているものだったんですが、それがアテナちゃんのイメージにピッタリだったからと聞いています。



剣道の経験が 役に立ちました

— アフレコ（声を録音する作業）のときはどうでした？

萌：すごく緊張しました。声の仕事はじめてということもあったんですが、声に色とか表情とかつかないといけないですよね。お芝居とちがって、そぶりとかじゃなく、声だけで表現しないといけないので、それがすごくむずかしいなと思いました。

— アテナというキャラクターは以前から知ってましたか？

萌：じつは、今回の仕事ではじめて知ったんですよ。最初にアテナちゃんのイラストが描かれている紙をいただいて、そのイラストからイメージをふくらませて、アフレコに臨みました。

— イラストから、想像したアテナはどんな女の子？

萌：すごく明るくて、なにかイヤなことがあってもメゲない、プラス志向の女の子。だから、明るく元気って感じでぞうと努力しました。

— 言いくかったセリフってありま



PROFILE

● 1978年6月21日生まれ ● 17歳 ● 本籍沖縄 ● 長崎県出身 ● 153cm ● 41kg ● B82・W56・H84 ● B型 ● 剣道1級、水泳3級 ● 趣味は手芸、読書、陸上(走ること) ● チャームポイントは深く輝く瞳とりりしい唇 ● 歌と日舞を勉強中

すか？

萌：やっぱり「きゃあ」とかの悲鳴ですね。何回も録り直しましたし。

—攻撃するときのかけ声とかも、みなさん苦労するみたいですね。

萌：じつは、中学校のときに、剣道をやってたんですよ。だから「ヤア」とか「トォ」とか、そういうかけ声は、すごく言いやすかったんです。

—アレンジ・バージョンのCDの中では「MY LOVE〜勇気を出して〜」という曲のボーカルを担当されますけど、歌を歌うのはじめての体験ですよね？

萌：そうですね。これまではどちらかというと、歌ってそんなに歌うほうじゃなかったんです。カラオケとかもめったに行くことがありませんし。けれども、今回のレコーディングをつうじて、歌うことの楽しさを知ったような気がします。

「アテナ入ってる」私

—萌さんは、ネオジオのゲームで遊んだりするんですか？

萌：はじめてやったのが、「餓狼伝説3」の舞ちゃんだったんです。連続技もできますよ。舞ちゃんなら。

—ゲーム・センターでプレイしたりもするんですか？

萌：ゲーム・センターでは、あまりやりませんね。っていうのも、事務所に、アーケード・ゲーム(MVSの筐体)があるんです、じつは。

—いま萌さんがゲーム・センターで「KOF'95」をやったりすると、ファンの人たちが寄ってきちゃうかもしれないですね。

萌：でも、私のプレイって、客観的に見たらすごい絵かもしれないですよ。真剣になって、スポーツのようにゲームをやってますから。

—という、必殺技をだすとき、ゲーム中のアテナと一緒に叫んじゃったりするんですか？

萌：「ヤア」とか、そのぐらいは声にでちゃうことがありますね。そうすると周りの人に「アテナ入ってるよぉー」って言われるんですよ。

—登場シーンの変身のときに、一緒にポーズとったりもしませんか？

萌：それはしないです(笑)。

もしも「KOF'96」があったら

—月並みですけど、好きな男性のタイプは……？

萌：じつは私、4人姉妹の次女なんですよ。女の子ばかりで育ってるんで、すごくお兄さんっていうのに憧れてるんです。やさしいだけじゃなくて、いけないときは怒ってくれる、お兄さんタイプの人か理想ですね。

—萌さんがこの業界で目標としているのはどんなことですか？

萌：私、大河ドラマがすごく好きなんです。見ていて、私も画面の向こう側で、大河ドラマの絵の1枚の中に入りたいなあ、なんて思ったりすることがよくあるんです。それを実現するのが将来の夢ですね。

—今後の活動予定を教えてくださいませんか？

萌：12月の21日〜24日まで、新宿のスペース107で「桜井智&朝倉薫&神楽チリス・クリスマス'95」というクリスマスライブ(問い合わせ先：エルスタッフプロモーション ☎03-3373-4117)に出演します。事務所の桜井 智さんたちと、歌や踊りやドラマなど、いろんなものにチャレンジする、客席参加型のパフォーマンス・ショーなんです。アテナちゃんの歌も初披露しますので、ぜひ多くの人に見に来ていただきたいですね。

—最後に、もし「KOF'96」が来年作られるとして、アテナをまたお願いしますと言われたら、今度はどんなイメージでやってみたいと思いますか？

萌：これから先、ゲームをもっとプレイしていくにつれて、自分の中でアテナちゃんのイメージが、さらに固まってくると思うんですよ。「KOF'96」があるなら、そういうグレード・アップしたアテナちゃんていきたいなあと思います。

(1995.9.28 電波新聞社にて)



「KOF'96? もしも作ることにになったら……」

SNK開発チーム KOF'96 95 Interview

大阪・江坂、SNK本社。昨年と同じ3名の「KOF'95」開発スタッフに、さまざまな質問をぶつけてみた。知られざる秘話から、次回作(?)に関する話まで……。本書でしか読めない、開発スタッフの「生の声」をお届けしよう。

燃え尽きた灰をかき集めて

— お久しぶりです。いや〜、驚かされました。

エリザベス（以下、エリ）：????

— 前回の「オール・アバウト・KOF'94」のインタビューは、去年の10月14日に行なっているんですけど、そのときに「KOF'95（以下「95」）」はあるんですかってうかがったら、「今から「95」をやることになったら僕らは死にます」って、そうおっしゃってましたよね。ところが、実際には「95」が発売された。それも夏前に。そのへんの流れというか、エピソードみたいなものがあつたら教えていただきたいんですが。

とよちゃん（以下、とよ）：プロ野球のオールスター戦に合わせたということ（笑）。

エリ：基本的に「94」を作っている最中から、「95」っていうのはあり得るだろうって、スタッフのほうも考えてましたんで、いざ作ることにしたときは、ま、きたかなっていう感じで（笑）。あのインタビューのときも、「95」っていうテーマはあつたんですよ。ただ内容的にどういうものにしていくかをこれから考えようって時期だったんで、たぶん「まだ」と返答させていただいたと思うんですけど。

— 実際のスタートはいつ頃だったんですか？

とよ：ちゃんとしたスタートということになると、初冬ぐらいですね。個人的には「94」で完全に燃え尽きたつもりだったんで、「95」に頭を切り替えるのが大変でした。

エリ：燃え尽きた灰をかき集めて、はじめたカンジですね（笑）。

くわやん（以下、くわ）：もう「95」って数字がでるだけで、話をそらしてましたからね。

— 今だから笑ってお話しただけですけど、ものすごくハードなスケジュールだったんじゃないですか？

くわ：泊まりっていうのは、日常茶飯事ですょね。完徹はないですけど、会社に泊まって、朝の4時、5時までやって、始業の9時前に起きてっていう。

— それはキツイ。

エリ：週に3回帰ったらまわりから白い目で見られるって世界で（笑）。週に1回か2回しか帰れない。それはもう、男も女も関係ないです。女性も同じです。

とよ：部屋がクサくなるんですよ、泊まってる人間が多いと。で、だんだん人が寄りつかなくなる。「KOF」の開発ルームはクサイとか言ってます（笑）。

くわ：この前までは、歩いて20分くらいところに風呂屋があつたんですけど、1月の阪神大震災で、ツブれてしまったんですよ。だから、いっさいシ

ヤワー施設もないし、お風呂もない。初夏の暑さの中で、3日も4日もお風呂に入れないっていうのはツラすぎる。仕方ないんで、月1万円払って近くのスポーツジムの会員になって、そこのシャワーを利用するとか、苦勞しましたね。

— それが、3か月も4か月もつづいたんですか？

くわ：そうですね。

エリ：今だから話しますけど、「95」の最初の企画は、もっといろいろなアイデアを盛り込んだ「お楽しみバージョン」だったんですよ。ただ、ゲームソフトを作るというのは、いつもそうなんですが、決められたスケジュールに合わせて、広げるだけ広げたアイデアを取捨選択していかなければなりません。だから、「95」でも、スタッフが毎日睡眠時間をケズってガンバって取っていたわけですけど、時間の関係で泣く泣くケズった要素がかなりありましたね。

— それは具体的に、どんなアイデアなんですか？

エリ：ナイショです（キッパリ）。何か作るときの大切なネタの蓄積ですから。

— 「96」で使うってことですか？

エリ：まあ、もし「96」や「97」があれば、そちらでも使いたいですし、またちがったタイプの格闘ゲーム

を作るにしても、やっぱりそのへんが元ネタになってきますから。

——相当におもしろいものを考えていらっしゃるようですね？

エリ：ええ、それはもう夢のような。

チーム・エディット秘話

——「95」の開発コンセプトをお聞かせいただけますか？

エリ：今回はチーム・エディットをメインに持ってきて、プレイヤーに遊ぶ幅を持たせたいというのが一番のコンセプトでした。当初はキャラクターのグラフィックのタッチも含めてリメイクしたいなって話もあったんですけど、そこまでは時間的に不可能だったんで、チーム・エディットと新しいゲーム・システムで、どこまでおもしろくできるかっていうのが勝負でしたね。

とよ：ゲーム・システムに関しては、『94』で不満だった部分を改善したものをいくつか導入しました。たとえば、『94』ではだしにくかった避け攻撃を、『KOF』流にアレンジして改良したのがカウンター攻撃だったりします。くわ：あとは、前作のストーリーでは、京が「名前だけの主人公」だったんで、今回はかなり目立たせようと思いました。

そのあたりから、八神を設定しましたし、柴舟を中ボスにするっていうカタチをとったんです。オールスター戦でありませんから、1本スジの通った京のストーリーを作るっていう感じですか。

——チーム・エディットというシステムは、『94』を遊んだユーザーからの要望で実現したものなんですか？

エリ：じつを言うと、『94』のときからでいたアイデアなんです。ただ、『94』では、チーム対戦っていうシステム自体が史上初の試みだったんで、まずそこが受け入れられないことにはどうしようもないだろうってことで、あえてチーム色を前面に押しだしていったんです。

くわ：『94』のときに強調したのは、

ディレクター.....

エリザベス ELIZABETH



固定のチームのおもしろさですね。強いキャラがいるのに、べつキャラは使いにくくて弱い。そいつをどういう順番で持ってくるかっていう、固定チームの中での試行錯誤——それが『94』のおもしろさだったと思います。

エリ：『95』のプランニング会議を何度も開いたんですが、そのときに必ずでてくるテーマが、「固定チーム内での試行錯誤と、自分のチームを作れることのどちらがおもしろいか」ってことだったんです。結局、『KOF』ならではのおもしろさを失ってしまう危険性はあるけれど、それでも自分でチームを作りたいよ、と。そういう声が圧倒的に多かったんで、チーム・エディットを導入したんです。

サムスピチームの 出場は？

——新キャラクターとして、ライバルチームというのが入ってきましたけど、ほかに候補となったチームはなかったんですか？

エリ：いっぱいありましたね。なにしろ最初は、アメリカンスポーツチームも生き残っていたくらいですから。

くわ：開発上の事情で、8チームって限定しないといけなくなったんで、ものすごく悩んだ結果、アメリカチームをケズったんですけど……。これに関しては、ちょっとしたエピソードがあって、最初『95』をロケテストにだしたときに、横に『94』が並んでいたんですよ。で、『95』には行列ができてたんですけど、『94』のほうではアメリカチームでプレイする子がいる

んですよ。もう、すごい多いんですよ。とよ：あの光景には、オドロキでしたね。

エリ：すごいショックだったんですよ。自分の好きなキャラがいないっていうのが。あれはちょっと心痛かったよね、作った側はね。

とよ：『95』があるのに、まわりの『94』の台に全部人がついて、アメリカチームでゲームしてて。

——はずすチームとしてアメリカチームを選んだのはなぜなんですか？

エリ：逆に、はずせないものから順に残していったんですよ。当然、主人公をはずすわけにいかない。『餓狼』『龍虎』もはずせない。アテナは唯一『94』の女の子のオリジナル・キャラクターとなるんで、アテナチームもはずせない……と考えていくと、結果としてアメリカンスポーツチームをはずすしかなかったんです。

——たとえば「サムライスピリッツ」のキャラクターを新チームとして登場させようという考えはなかったんですか？

エリ：「サムライ」はね、何度も投入していく検討はしているんですけど、武器を使うキャラとそうでないキャラとのバランス調整がむずかしいですよ。容量的にもやっぱり、武器あり・武器なしでキャラクターを用意しなけ

ればいけないでしょうし……。それでも無理にしても入れないあつて思った時期もあったんですけど、最終的には時間との兼ね合いで、断念せざるを得ませんでしたね。

——ということは、将来的には、可能性があるかもしれない？

とよ：あくまでも僕個人の意見として言わせていただくなら、今まで『KOF』の餓狼キャラ、龍虎キャラというのは作ってきたんで、『KOF』のサムライ・キャラ——僕らが作ったらこうなるっていうのもやってみないかなとは思います。

——期待してます。

餓狼キャラの 「潜在能力」は？

——今回、『超必殺技』のもう1段階上があるっていうウワサが盛んに流れていたんですけど、そういう企画はなかったんですか？

とよ：そうとラパソコン通信でウワサが流れてたみたいですね。僕らも拝見させてもらいましたが、「ある」って断言しているのがスゴイですね。エリ：みんなで、そんなの入れたっけ？って笑ってましたよ(笑)。

くわ：『餓狼3』で潜在能力というのがあったから、『95』でもそういう

ウワサが流れたんだと思います。

——『餓狼3』といえば、パワーダンクなどの『餓狼3』で追加された新必殺技が、『95』のテリーたちも使えるようになってますよね。

とよ：そのへんは、リアルタイムで情報ももらって作りましたから。ただ、アンディと舞に関しては、『餓狼3』での新必殺技がシステムにからんだ技でしたよね。奥のラインから攻撃してくるとか、奥のラインから攻撃できるとか。『95』には、そういうスウェーラインのシステムがないんで、独自の新必殺技を作ったんです。

——『餓狼3』の潜在能力を『95』でも再現しようという企画はなかったんですか？

くわ：実際のところ、『餓狼3』が発売されたあとに、潜在能力があるっていうのを僕らも知ったんで、当然入れられる時間もなかったですし、どういうものなのかっていうのも、よくわからなかったんですよ、ホントに。

——社内でも秘密になっていたんですね。まあ、もし入れたとしたら、餓狼キャラだけズルイって言われるでしょうね。

とよ：そうですね、どうせやるなら24人、全員やりますよ。

エリ：おいおい(笑)。

——あと、今回アーケード版でも、ルガールと柴舟が使えるようになっていますが、今までのSNKのゲームから考えると、アーケード版でボスが使えるというのは異例ですよね？

くわ：最終的に、家庭用だけにするかアーケード版でも使えるようにするか、悩んだんですけどね。たまにはこういうのもあっていいだろうっていう、そんなカンジで決まりました。

「キャブつは獣り」って ナニ？

——バランスを調整していくうえで『94』と性能を変えた技っていうのも結構あるんですか？

とよ：一番わかりやすいのは、リョウの虎咆とロバートの龍牙でしょう。『94』では、リョウの虎咆はギリギリでせよ飛び道具を抜かれたのに、『95』ではできなくなった。逆に、ロバートの龍牙がそれをできるようにになったとか。

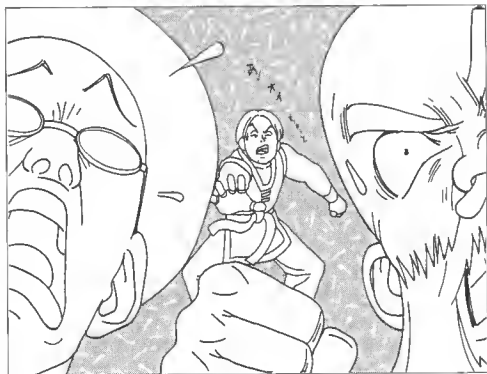
くわ：だいたい、そういう当たり判定は、『94』で強かったキャラクターはなるべく弱くせずに、弱かったキャラクターを強いキャラクターに合わせるように調整しています。もしも弱くすると、そのキャラクターを使っていた人がガッカリするでしょうからね。

——攻撃力とかのパラメータも調整しているんですか？

とよ：基本的には全部いじりました。結果的にもとにもどったっていうのもあるとは思いますが、それなりに手は入れてあります。

——そうすると、『94』より『95』のほうが、バランス的に練り込まれたゲームと言えるんですね。

エリ：調整にかけた時間は『94』のほうが長かったんですよ。24体のキャラクターの調整をするのは、はじめてでしたからね。ただ、そのとき調整をやったのと同じメンバーが『95』の調整も担当したんで、時間的には短かったんですけど、蓄積したものがあ



メイン・プランナー.....

くわやん KUWAYAN



りますよね——ノウハウ的なものとか、感覚的なものとか、「94」での反省点とか。そういうことを総合的に考えると、手前ミソですけど、たぶん前作よりはクオリティが「上」が「つるん」じゃないかなって思うんですけどね。——ところで、「KOF」シリーズは、技の名前が非常にユニークなものが多いんですけど、これらはどんなふうにつけているんですか？

エリ：もうほとんど遊び感覚ですよ、みんなが決めるときを見てると(笑)。とよ：いや、でもやっぱり京の技名をつけるときは、すごく悩ましたよ。カナ辞典や国語辞典や、ひっぱりだして。草薙一族はヤマタノオロチと闘ったという古いお話じゃないですか。だから、今だと「弱パンチ」とか「ストレート」とか呼ばれている技でも、その頃の時代に「ストレート」という言葉はないわけですよ。そこで、大昔の人がつけた名前っぽい雰囲気を出すために、古事記とかの本を一生懸命読みましたよ。

——ケンスウで「脚封鎖蹴(キャプツぱり)」って名前の技があるんですけど(笑)。

くわ：あれは、デザイナーが考えたんですよ。この蹴りはぜひこの名前にしてくれない。

とよ：技名っていえば、クラークの新必殺技の名前が、なぜ「アラビアン」なんだっていう疑問がどうもまわりの人にあるみたいなんで、ここでお答えしておきましょう。背景が中近東だったから、アラビアンにしたんです(笑)。前作は怒天の背景が中南米だったから「アルゼンチン」、今回は中近東だから「アラビアン」(笑)。前作の「アルゼンチン」は偶然だったんですけどね。

「94」と「95」の ちがいに迫る！

——「94」で「空中龍虎乱舞」がでるっていうのを、以前僕らの本(A.

A.KOF'94)でスクープしたんですけど、「空中龍虎乱舞」や「空中鳳凰脚」などの空中必殺技は、意図的に入れたものなんですか？

とよ：いずれもシステム上の問題で偶然そうなったっていうのがあって、まあこのくらいだったらいいかなと思って、そのまま残しておいたんですよ。——それらをはじめとする隠しテクニックの数々は、「95」でも大半は残されているようですね。

エリ：そうですね。そういうのを楽しんでいるユーザーというの、けっこういますからね。どこまで直してどこまで残すかっていうのは、慎重に判断しましたけど。

——空中連続ヒット、つまり何か必殺技を当てて、ボーンと飛んだ相手にべつの技がまた当たるっていう現象が、「94」よりも多くの技で起きるようになったと思うんですけど、なにに理由があるんですか？

とよ：プレイヤーが自分で連続技を見つけていく楽しさっていうのがあると、思うんですよ。今回その要素を増やすことによって、「この技のあとにこっちの技が入る」っていう連続技発見のおもしろさを、ユーザーの間で広めてもらおうって思っただけです。

——京のあの連続技は……？

とよ：無限に入りつづけるっていうのが、調整していたバージョンではわからなかったんです。何回もチェックしたんですが……。

——ほかに「94」と「95」のちがいでいえば、パワーゲージがMAXになったときの効果っていうのがありますよ

ね。「95」では、ガードキャンセルができるようになるというのと、受けるダメージが1.125倍になるという効果が追加されましたけど、ほかにものにアイデアがあったりしたんですか？
くわ：……(無言)。

とよ：あったけど、今ここでは言えないネタがひとつありますね。

エリ：またそのへんは機会があれば。

——じゃあ来年に。

エリ：来年ですか(笑)。

CPUキャラの アルゴリズムについて

——CPU戦についてうかがいたいんですけど、「94」とはかなりアルゴリズムが変わってますよね。コンピュータの行動パターンは、どのような方向性で設定されているんですか？

とよ：「94」のCPUは、けっこう単純な攻略パターンにハマられていたみたいなんで、今回はできるかぎり、ひとつのパターンだけでやられてしまうようなことはなくそう、っていうのをコンピュータの動きのコンセプトにしています。それでもやっぱりパターン化されてしまうキャラもいますけどね。

——やはり制作側は、パターン化されにくいようにアルゴリズムを組むわけですね。

とよ：ええ。でも、結局プレイヤーの

ひとつの行動に対して、コンピュータは8種類ぐらいしか反応のパリエーションを持っていないんで、プレイヤーが何もしていないと、それに対して用意された8種類の反応のうちのどれかが出てしまうわけですね。ただし実際には、さまざまな条件で、その反応の内容が変化していくので、そう簡単にはいかないはずなんですが……。『95』のCPUのアルゴリズムは、そうした反応のパリエーションを『94』のときものから入れ替えたカンジですね。

— CPUが使う柴舟・ルガルと、プレイヤーが使う柴舟・ルガルとでは、性能の差があるんですか？

とよ：技の当たり判定はそのままですが、気絶耐久値とか、そういう数値の部分で、CPUが使った場合のほうが強くなるように設定されています。

舞の揺れる××

— 開発時のおもしろいエピソードはありますか？

エリ：舞ちゃんかね、揺れるのは胸だけじゃなかったんですよ。開発中にデザイナーが「ちょっと1回見てください」とって私のところに言ってきて。不安になったんでしょうね、描く側も。で、見せてもらったら、回し蹴りをだしたあとに、しゃがんでビッと止まるんですけど、その瞬間にお尻がブリリリン(笑)。もうあらゆる行動で、お尻がブリリリンブリリリンしてまして。くわ：今の倍以上揺れてましたよね。エリ：舞ちゃんの動作パターンの半分は揺れる表現なんじゃないかっていうくらいのパターン数を使って、すべての動きをブリリリンさせてくれましたからね。

とよ：相当こだわって描いてましたからね。そんなに好きか、みだいな(笑)。エリ：ただでさえ、海外では『94』の舞ちゃんの胸の揺れをおさえたわけですから、これ以上はやめようっていうことでボツにしたんですけど。

▼草薙美舟の名前を決定するまでに、かなりの試行錯誤があったことを感じさせる原画



— それに対して、アテナは全然揺れませんよね(笑)。

くわ: アテナは、どっちかっていうと、純情っぽい感じに設定してるんで。でもね、前作よりはちょっと色っぽくなっただけって思ってるんですけど。

とよ：それも、舞を描いてるヤツが描いたからじゃないですか(笑)。

くわ：個人的に、ちょっとアテナは大人になったかなって感じがします。

—あと今回、背景に『'94』のヘビィ・D!とか『餓狼3』のヤマザキとか、いろんなキャラが隠れているんですけど、これはわかんないだろうっていうキャラって何かありますか？

エリ：じつは、SNKの秘書課の女の子が、主人公ステージの背景にいます。知っている人が見れば、似てるって言ってくれると思うんですけど(笑)。

閑話休題

— たいしたことではないのかもしれませんが、僕らがいつもA.A.シリーズを作るとき気にするのは、メーカーさんが用意しているキャラクターの順番——オフィシャル順番と呼んでいるんですけど、それに忠実にページを

構成していいかということですね。たとえば「院浪」だったら、最初がテリー・ボガードで、つぎがアンディ・ボガードっていうのがあるじゃないですか。で、「95」の場合は、いたいた資料の多くが、怒チームが最初にきているんですけど、これには何か理由があるんですか？

くわ: それは、プログラムに組み込んでいった順番ですね。一番最初にとりかかったのがハイデルゲンでしたから。データ関係とかをそういう順番にならべていたんで、資料もそうなっているんだと思います。

とよ：言われてみると、怒チームからはじまるのってすごく気持ち悪い順番ですね。

—とすると、オフィシャル順番とは、ちょっと意味合いがちがうってことですか？

エリ：そうですね。本にするときは、好きなように並び替えてもらってかまわないです。

—わかりました。では今回は、キャラクター・セレクト画面の左上から右下へ向かっていくような順番であつかわせていただきます。

エリ：細かいですね(笑)。

京人気大爆発

—「95」の発売後の反響はいかがですか？

とよ：本屋で立ち読みしているときに、うしろでゲーム雑誌見ながら「KOF」の話をしている人がいたりすると、思わず聞き耳を立てちゃいますね(笑)。

エリ：「KOF」シリーズは、本当に女の子のファンが多いんですよ。ただ見ているだけの子どももいますけど、実際にプレイしてみようっていう女の子も結構いて、それがうれしいですね。

とよ：実際、ロケテストのとき、スゴかったんですよ。

エリ：「キャー」とか叫んでましたからね。京がやられたときには「ヤメテー」って(笑)。

くわ：みんな一列に並んで順番待ちをしているんですけど、ときどきコンピュータ戦でゲーム・オーバーになる人がいると、女の子がつぎにゲームしようとしている人に「オープニングを見せてくれ」って頼むんですよ。しかも、2回つづけて(笑)。

とよ：で、2回きっちり見て。京がでてくるたびに、手を伸ばして……もう、スゴかったですよ。

くわ：ケンスウがやられたときも、「94」の「なんでやねん」ってセリフをいっしょに言ったあと「キャーッ」(笑)。ホントに圧倒されました。

とよ：その女の子たちは、人間がプレイしている京でも、コンピュータの京でも、とりあえず京が勝てばうれしくて、負けると悔しいみたいです。だから、コンピュータの京をプレイヤーが倒すと、相当怒ってました(笑)。

— 去年のインタビューでうかがったときに、「鉄狼」「龍虎」は人気あるけど、「KOF」のキャラクターとして、京を売りだしていきたいって話をしてくださったのを覚えているんですけど、見事に当たりましたね。

エリ：よかったですねえ、本当に当た

サブ・プランナー……………

とよちゃん TOYOCHAN

ってくれて(笑)。

— ボクらも「オール・アバウト・シリーズ」を何冊もだしてきて、そのたびに読者からアンケートハガキをいただくんですけど、ふつうは本の内容についての感想が書いてあるものなのに、「A.A.KOF'94」のときだけは「京サマ素敵」とか、そういうのが妙に多かったですね。

エリ：京サマにはお誕生日が設定されてるんですけど、ファンの子たちがその日にプレゼントを送ってくれたんですよ。たとえば、火がつくウォッカとか。バレンタインデーのチョコレートの数も、ほかのキャラにくらべて尋常じゃないですね。

— そういえば、「A.A.KOF'94」のアンケートに、ユキ(京の彼女)が許せないっていうのも結構ありました。くわ：そういうのは、ウチにもきましたね。京とユキを別れさせてほしいってハガキが何通か(笑)。

とよ：「95」のプロフィールにも、「大切なもの=彼女」って書かれてますけど、ちがう女の子の名前にすればよかったかもしれないですね。毎年、彼女が「変わって、みたいな」(笑)。

— 今回、ユキがゲーム中に大きくからんでくるような予定とかはなかったんですか？

くわ：最後のボスと闘う手前になったから、いきなりユキがうしろからでてきて、京を止めるっていう演出案は「94」のときからあったんですけど、ボクとしては、あんまりユキは画面にだしたくないんですよ。イチヤイ



『KOF』シリーズが ヒットした理由

—「KOF」というシリーズは、何でこんなにウケたんだと開発現場のかたがたはお考えですか。

とよ：やっぱりユーザーのツボをうまくいこと突いたっていうことなんですよ。

エリ：単純にね、プレイヤー数が多いっていうのが、最初びっくりさせた要素だとは思んですけど、プレイそのものの、3対3というシステムのおかげで、それなりの時間遊べるじゃないですか。格闘ゲームがあまり得意ではない人でも、100円で満足感を得られるゲームになって気がしたんですよ。昔は私もヘタっぴーだったんで、最初にスタッフに言ったのは、「1ステージ目は、私らでも何とか勝てる難易度にしてください」。そのあとはキツくなってもいいから」ってことだったんです。1ステージでも勝てると、うまくない人でもそれなりに100円で満足感を得られますからね。で、それが楽しくなると、今度は2ステージ目を絶対クリアしたいとかいう感覚になるだろうから、そういう巧みなバランス調整をしてほしいと、スタッフには言ってたんですけど、100円で得られる満足感、それが「KOF」の人気の秘密かもしれ

れませんね。

——キャラクターの魅力というのもありますよね。

とよ：ボクら自身、ここまでキャラクター人気が高まるとは思いませんでしたね。

エリ：ゲームはおもしろかったら人気ができるのはわかりますけど、キャラクター人気は結構不思議な部分がありますね。チョイ・ポンゲとかチャン・コーハンなんてのは、悪役だからキラわれて、マンガとかでもそういうイヤな役をやらされるだろうなあって思ってたんですけど、かわいそうなくらいキムが悪役ですからね(笑)。

とよ：キャラクターが起ってますよね、キムチームは(笑)。

エリ：やっぱり、そういうキャラクター性か、うまいこと前に押し込められるようなカタチで、表現できたんでしょうね。描き手やら作り手が想像していた以上に、プレイヤーのみなさんがいろいろ発想を豊かにして受けとめてくれたっていうのもあるんでしょうけど。

——これだけ全部のキャラクターが起っていると、もしも「96」を作ることになった場合に、どのチームをはずすかっていうのがむずかしいですね。

エリ：むずかしいですねえ。

とよ：増やすんですか？(笑)

エリ：ウチの会社も新作どんどんだしますよね。て、こいつカッコいいとか、人気でたとかでガンガン入れていたらね、最後は100人くらいになっちゃうかも(笑)。

とよ：ひい〜(笑)。

——次回作があるとしたら、10チームぐらいになるんじゃないかとボクは予想しているんですけど。

とよ：やりたいのは、やりたいんですけどね。いちおう2D格闘ゲームのトップを目指して作ってるつもりなんです、やっぱり数でも負けたくないし、内容でも、もっともっといろんな要素入れたいっていうのはありますね。ただ、最近のゲームは、どんどんシステムが複雑化してって、本来ゲームが持ってる楽しさ——娛樂性とかエンタ

ーテインメント性とか、そういう部分から何かズレているような気がするんです。ヘタな人がやっても、うまい人がやっても、楽しいっていうところは、絶対に忘れたいいけないと思いますし。そのあたりに注意しながら、つぎの作品を考えていきたいなとは思ってるんですけどね。だから、2Dの格闘ゲームにしても、作りかたによっては、まだまだおもしろくできるんじゃないかと思ってます。

——話は変わりますが、もしも機会があったら、「KOF」の開発チームは、ポリゴンにチャレンジしてみたいとお考えですか？

とよ：チャレンジしたいとは思いますが、今の「KOF」のキャラクター数で作るのはちょっと……(笑)。

どうなる「KOF'96」?

——では最後に、もう恒例となっている、この本の読者に向けてのメッセージをお願いします。



とよ：基本的なゲーム・システムの部分に、かなり関わったんですけど、自分ではまだまだ「ああいうのをやってみたい」といった思いがあるんですよ。そういうのをもとに、今後もっといいゲームを作っていこうと。もしもまた「KOF」を作る機会があったら、一番を目指してガンバリたいと思ってますので、よろしくお願いします。

くわ：えー、そうですね、エンディングとかを見ていただければわかると思うんですけど、次回作への伏線を張りまくってしまってますんで、そのへんはきっちりカタをつけなければいけないと思ってます(笑)。

エリ：前回「94」のときにも言ったんですけど、本当にプレイヤーのみなさんに要望をだしていただくかぎり、2001年までつづきかもしれません(笑)。そういうプレイヤーのかたがたにささえられての「KOF」ですのて、じっくりとこれからも応援していただきたい。それに応えられるようにスタッフのほうもまたガンバリますので、よろしくお願いします。

— ありがとうございます。……と

いうところで、ふつうのインタビューなら終わるはずなんですけど、去年のこともあるので(笑)そうもいきません。最後の最後にひとことだけうかがいます。ズバリ、「KOF'96」は、あるんでしょうか？

とよ：「96」じゃなくて「9X」でいきましょか。

エリ：うん。「KOF'9X」(笑)。

— 考えてみると、2000年になると「KOF 2000」になるんですかね。「シンセンチー」みたいですね(笑)。

とよ：やっぱり、1999年でケリつきたいですね、ストーリー的に。

エリ：地球が滅亡しちゃうたりして(笑)。

とよ：毎年、ストーリーにからんだヤツが1人ずつでてきて、最後に1999年で、地球を滅亡に追いやるとうする真のボスが出てくるっていうのはどうで



▲午後7時ごろに撮影した、大阪・江坂にあるネオジオランド3号店。主人公チームのステージ背景とくらべてみるとおもしろいかも

しょう？(笑)。

エリ：でも、1999年だと京もだいたいおじさんになっちゃうなあ。

くわ：もしもこのまま「KOF」がずっとつづいていくなら、「KOF」のキャラは、歳をとらないようにするかもしれませんね。

— サムエさん状態ですね(笑)。

とよ：25歳になって、ガクラン着てる京とかイヤですね(笑)。

— なんかうまく逃げられてしまいそうなので、話をもともとして(笑)、「KOF'96」はどうなのでしょう？

くわ：どうかなあ。やっとこの間終わったところだから、あんまり考えたくないなあ。

エリ：このつづきはネオジオCD版を見ていただくということと……。

— ネオジオCD版には、なにかが隠されているんですか？(注：このインタビューの時点では、まだネオジオCD版は発売されていない)

くわ：基本的なゲームの部分はいいしよです。ただ、演出的な部分でちょっとサービスしてあって、サイコソルジャーチームでクリアしたときは、アテナの新曲が流れて、バックで3人が歌って演奏するとか。それと、1コイン

でクリアしたときに、全員の記念写真のあとに、次回作の予告編が、かーく入ってるんですよ。

とよ：「COMING SOON」がっけ？

エリ：「TO BE CONTINUED」じゃなかったよね？

くわ：たしか「SEE YOU NEXT YEAR」だったような……。

とよ：えー!? 「NEXT YEAR」はやめようって言ったのに(汗)!

エリ：でも、それでいったんじゃなかったっけ？

くわ：あつ、思いだした。「SEE YOU NEXT KING OF FIGHTERS」。コレですよ。

とよ：ああ、そうそうそう(ホッ)。

くわ：でも、たしか予告編の最初に「1996年、新たなるキング・オブ・ファイターズが……!!」って表示されたような気が……。

とよ：年数書いてるじゃないですか!?

エリ：そう、年内に発売するつもりなのね。

くわ：いや、それは……(汗)。

— もう作るしかないみたいですね。

では、また来年のインタビューでお会いしましょう(笑)。

(1995.9.20 SNK本社にて)

草薙 京のもう一つの素顔

野中政宏

Interview



「KOF'95」のキャラで、1,2を争う人気を集めている草薙 京。その声優・野中政宏氏にインタビューをしたところ、まるで京本人と話しているかのような錯覚におちいった。京ファンは必読だ。

睡眠3時間の修行時代

— まずは、この道へ入られたきっかけから教えてくださいませんか？

野中：語学大学にいたころ、放送部に所属してたんです。そのころDJコンテストとかで、テレビ局の人から目をかけてもらえたんで、ちょっといい気になっちゃったんですよ(笑)。で、やりたいことやってゴハン食べたかったから、それじゃあということで養成所のオーディション受けたら合格しちゃった。それで大学を辞めて養成所に入ったんです。最初のうちは、発声練習から、発音、早口言葉とか、まあ、ひととおりのことをやりました。

— 養成所だから、当然学費も必要ですよ？

野中：昼間はアルバイトをして、夕方6時から授業にでてました。僕、京都に住んでるんですけど、養成所は大阪なんです。だから4時すぎぐらいにはウチをでないと間に合わないんですよ。朝7時からずっと働いて、それが終わったから養成所に通って、ウチに帰ってきたらもう夜の10時ぐらい。それからゴハンを食べて、お風呂入って、ひととおりのことしたら12時ですね。そのあとに、また練習をしなきゃいけない。

— えっ、それからですか？

野中：やっぱり競争ですからね、この

業界は、1〜2時間でも練習しておいたらだいたいがうだろうと思って。結局、寝るのは2時、3時。

— ということは、睡眠時間は……。

野中：3時間か、4時間ぐらい。結構バイトに遅れていくことが多かったですね(笑)。当時はガソリンスタンドで働いてまして。養成所に通ってると、ときどきお金はでないけれど、仕事みたいな話がくるんですよ。それで「急ですけど、明日休ませてください」っていうのがよくあったんですが、ありがたいことに、いつも融通をきかせてもらえました。あの頃は、将来を夢見て本当、燃えてましたね。

『95』がでなかったら俺のせい？

— 京の声を担当するまでは、どのようなお仕事をされてたんですか？

野中：それまでは、企業の研修用ビデオに出演したり、ラジオCMのナレーションなんかをやりました。その頃には、同じ事務所の先輩の生駒さんと白井さんたちが、もうゲームの声優をやってたんですよ。で、稲毛さんがファンレターもらったとか、プレゼントもらったとか聞いて、いいな、楽しそうだなって思ってたんです。ショーのイベントに呼ばれたりして、あ、いいなあ、僕も行きたいなああって。ようするに、あこがれてたんですよ。それ

で、SNK担当の山田マネージャーに、僕もでたいって、ずっと言ってたんです。そんなときに、たまたま新しいゲームで新しいキャラクターがでるらしいと聞いて、これはチャンスだと。で、やりたいって言いづけていたおかげか、やらせてもらえることになったんです。

— 担当キャラが草薙 京っていうのは、ツイてましたね。

野中：最初は、草薙 京って、そんなにいい役だと思ってなかったんですよ。たしかにカッコいいですけどね。去年「KOF'94」がでたときにゲーム雑誌を見てたら、餓狼チームが中心に書いてあった。それで「なんや、餓狼のほうがごつええやんか。主人公チームどないってんのやろな」って思ってた(笑)。「94」うまくいったら「95」だすつもりだろうに、それがでなかったら俺のせいだよな、なんて、すっごい考え込んでやって……。だから続編がでて、本当によかったですよ。

— 京はすごい人気ですからね。

「95」のロケテストをやったとき、女の子たちがまわりに群がって、京が負けるたびにキヤーキヤーさわいていたそうですよ。

野中：「くらえー」っていう技ありますよね。ファンレターに、あれがでて勝ったら、思わず画面に抱きつきまして書いてあったんですよ。オーバ

一に書いてあるんだと思ってたんですけど、実際にやるみたいですね。すごいですよね、熱狂的。うれしいかぎりです。

京のイメージは 尾崎 豊

—京はどんなイメージで演じてらっしゃるんですか？

野中：「94」ではじめてやったときは、尾崎 豊をイメージしたんですよ。渡された資料には「貴公子タイプ」って書いてあったんです。動いてるのを見ても結構スマートじゃないですか。開発の人からは「デビルマンの变身前やあしたのジョーみたいな、ちょっと不良っぽいけど、話してみると結構いいヤツといったカンジで」と言われたんです。それで、パツと浮かんだのが尾崎だったんですよ。でも、尾崎は「燃えたら」とか言わないだろうから(笑)。そこだけスマートになったカンジ。それでやってみたんですけど、はじめてだったんで、緊張してドギマギしてましたね。だから、去年の声は、うわずってるといって、ちょっと声が高いんです。「燃えたら」と「食らえ！」が「なかなか言えませんでしたし……」。

—「95」になって京の声が落ち着いたのは、野中さんが慣れてきたからなんですかね？

野中：そういう部分もありますが、狙いもあるんです。「94」をゲーム・センターでやっているときに、テリーとかリョウとかと聞くと、声で迫力負けしてるなって感じてたんですよ。それが何か悔しくて、もっと男っぽく、荒っぽくしてやろうと。そのかわり「燃えたら」のところは、去年以上にカッコよく言いました。だからクールでナイーブでカッコいいヤツだけれども、怒ったらメチャメチャこわい。そういうキャラクターを演じたつもりです。ちょっと迫力を重視したもんで、声は去年よりもやや低めになってますが、1年経って京も成長したと考えていただ

ければいいんじゃないですかね。都合のいいことに、修行に旅立って1年ぶりに帰ってきたという設定ですから。

—ゲーム・センターで聞く自分の声についてはどう思われますか？

野中：何か人ごとみたいなんです。「KOF」やるときは必ず京を使うんですか、自分が聴いているという実感はないんです。そのかわり、自分で声をナマでつけてやってますけどね。「うりや、うりや、くらえ」とか。ステレオ・サウンドですね(笑)。

草薙 京、 カーレースに出場？

—野中さん自身は、テレビゲームはどんなものをプレイされるんですか？

野中：ゲーム・センターへ行ったら、まず「KOF」探します。あと、レースものもやりますね。

—実際に車で走るのもお好きなんですか？

野中：そうですね。趣味は、やっぱり

車。僕はもう、どうしてもそこに行っちゃう。モーター・スポーツにも小さい頃からあこがれて、ああいふうに運転してみたくて、B級ライセンスまで取っちゃったんです。

—もしも、SNKが、草薙 京が運転するレーシング・ゲームっていうのを作ってくれたらどうします(笑)？

野中：僕、監修しますよ。声も、ノリノリでしゃべっちゃいそう。「おらおら」「どけどけどけ」って。ぶつかってきたら「くらえー」。いいですね、やりましょうか(笑)。

最終機密 「ジャイアントの謎」

—野中さんは、ボニーキャニオンから発売された「KOF'95」のアレンジ版CDで歌を歌われてるんですよね。

野中：ええ。「THE SONG OF FIGHTERS'95」っていうタイトルで、13人の声優さんが勢ぞろいしている曲に、ボクも参加しています。ソロ



▲ネオジオランド3号店の3Fエスカレーター前で「燃えたら」ポーズをキメてくれた野中氏。この「燃えたら」が、京のセリフの中で一番むずかしかったと言う

パートは、一応みなさん地声で歌って
たんですけど、ゲーム中のキャラクタ
ーの声で歌ってる人もいらっしやいま
したよ。僕は地声。だって京が、ふだ
んの声そのまんまですからね。最後に
全員で歌うパートがあったんですけど、
もーのすごい気持ちよかった。声が
あれだけタバになると、本当、ビリ
ビリきて、鳥肌立ちました。『KOF』
やってる人には全員に、聴いてほしい
なあ。

横の男：（話に割り込むように）コホ
ン、コホン！

野中：そうそう忘れてました、アレン
ジCDの収録秘話。僕、言わなきゃな
らないことあったんですよ。ジャイア
ンの謎を。

——ジャイアンの謎？

野中：あの曲の中で、低音のパートで
コーラスしている「GIANT」って
名前の方がいるんですけど、じつはア
レ、ウチのマネージャーの山田さんな
んです。華麗なるデビューですね（笑）。

横の男：私が山田です。

——2代目バクバクですね（注：『真
サムスピ』では、チャムチャムがつれ
ていたサル「バクバク」の声を千葉麗
子のマネージャーが担当した）。

山田：ぜひ私の低音を聴いてください。

——では最後に、野中さんの今後のご
予定を聞かせてください。

野中：言っちゃいけないことなので言
えませんが（笑）。それは、まあお楽し
みということ。

——まさかもう『'96』録っちゃった
んじや？

野中：それいいなあ（注：じつは『サ
ムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』の
首斬り破沙羅の声を担当している。し
かし、このインタビューの時点ではま
だ秘密なのであった）。

——もしも『'96』が作られるとした
ら、今度の京はどんなイメージになる
んでしょう？

野中：まだ考えてないですけど、もう
ちょっとカッコよくてもいいかもしれ



▲ジャイアンと山田マネージャーの写真を初公開！「ファンレターも待っています」とのこと

ませんね。去年と今年の中間ぐらいの
イメージで。今年のやつは、ちょっと
男っぽすぎるみたいですから。いずれ
にせよ、まだまだ力不足なボクですけ
ど、京に関してはものすごく思い入れ
があるんで、もしも『'96』をやるこ
とになったら、もっとガンバリたいと
思います。読者のみなさんも、ぜひ応
援してくださいね。ファンレターもお
待ちしてます（笑）。

（1995.9.20 ネオジオランドにて）



▲野中氏のサイン入りポスターをいただいた。P. 368でプレゼントしているので、野中&京ファンの人とはどしどし応募しよう

§3

Game Systems



移動

移動能力の個人差を理解してもらうため、下の表にまとめてみた。では、各項目の意味を説明しよう。

●重力……上昇速度を遅くする割合。
1/60秒ごとに上昇の数値から重力の数値を引いていく。

●減速……重力と同様に、前方への移動速度（初速）を遅くする割合。

なお、前方・後方ジャンプ時の前進・後退速度は、地上での前進・後退速度と同じ。大ジャンプ時は、この速度が1.5倍に増加する。三角跳びは、ア

テナ、チョイ、舞のみ可能。移動速度や軌道は、通常のジャンプと同じ。

しゃがみ前進は、『餓狼伝説』のキャラであるテリー、アンディ、ジョー、キム、舞、ビリーが可能。移動速度は、前進時の1/4に低下する。

●移動能力の個人差(単位:速度は1/60秒あたりに進むドット数、滞空時間は60分のn秒)

使用キャラ	ジャンプ		ダッシュ		バックステップ	
	初速	減速	初速	減速	初速	減速
京	3.0	1.5	10.6	0.6	4.0	0.7
紅丸	3.2	1.6	11.7	0.8	4.2	0.7
大門	2.2	1.1	7.7	0.4	4.0	0.5
リョウ	2.8	1.5	10.8	0.6	4.2	0.7
ロバート	3.0	1.5	10.2	0.6	4.1	0.7
タクマ	2.4	1.2	10.3	0.6	4.2	0.7
テリー	2.9	1.5	9.4	0.5	4.1	0.7
アンディ	3.0	1.5	10.4	0.5	4.3	0.7
ジョー	2.6	1.3	9.7	0.5	4.3	0.7
ハイデルン	2.7	1.3	9.8	0.5	4.3	0.7
ラルフ	2.4	1.2	9.2	0.5	4.0	0.7
クラーク	2.7	1.3	9.9	0.8	4.0	0.7
アテナ	3.3	1.8	10.3	0.5	4.8	0.7
ゲンスウ	3.2	1.8	9.4	0.4	4.4	0.7
チン	2.0	1.0	8.3	0.4	5.2	0.7
キム	3.1	1.5	10.6	0.8	4.0	0.7
チャン	1.9	1.0	7.9	0.5	3.9	0.5
チョイ	3.5	1.8	12.6	0.8	4.7	0.7
ユリ	3.1	1.6	9.4	0.5	4.6	0.7
舞	3.1	1.6	11.0	0.8	4.2	0.7
キング	3.0	1.5	10.4	0.5	4.6	0.7
庵	2.8	1.5	8.8	0.8	3.8	0.7
影二	2.9	1.5	10.4	0.6	4.0	0.7
ビリー	2.6	1.3	9.3	0.5	4.1	0.7
柴舟	2.8	1.4	9.4	0.5	4.3	0.7
ルガール	3.0	1.5	12.0	0.7	3.9	0.7

ジャンプやダッシュにまつわる話

『KOF'95』のジャンプの特徴は、レバーを↑要素(↑↑のいずれか)に入れてから宙に浮くまで、3/60秒間のスキがあること。この間にレバーを離すか、反対方向(↓なら↘)に入ると、大ジャンプに変化するぞ。

一方、着地時のスキ(硬直時間)は、通常ならゼロだが、ジャンプ中に基本技を使用していると、3/60秒間のスキが発生するので注意しよう。なお、空中必殺技や宙に浮く技の着地時の硬直時間は、それぞれの技ごとに異なる。

ダッシュ移動をするときの注意点は、2度目のレバーを入れっぱなしにすることがあること。厳密には、レバーを中立から規定方向(←or→)に入力し、11/60秒以内に中立にもどしてから、また規定方向に8/60秒間入れっぱなしにすればいい。

なお、この入力法は、使用キャラが地上にいて、かつ行動可能となるときのみ受けつけている。つまり、ジャンプや攻撃中のコマンド入力は無効となるため、行動可能になると同時にダッシュすることはできないのだ。

攻撃後の着地

▶それぞれがレバーを↑に入れた場合、攻撃した右側のキャラは、着地の硬直があるぶん、再ジャンプのタイミングが遅れる



基本技

基本技は、ボタンを押すだけで使用できる攻撃の総称だ。同じボタンを押した場合でも、立ち、しゃがみ、ジャンプといった状況により、攻撃内容が変化するぞ。

そして、重要なのが、ボタンを押してから基本技の動作を開始するまでに、3/60秒間のブランクがあるということ。つまり、↓+Aボタンを入力した直後に、レバーを←、→、中立のいづ

れかに入れると、しゃがみ弱パンチではなく、立ち弱パンチが發動するのだ。

このブランクは、レバー+ボタン形式の特殊技、たたきつけ攻撃、ぶっ飛ばし攻撃、カウンター攻撃、挑発、通常投げを使うときにも発生する。

逆に、必殺技、攻撃避け、援護攻撃、パワータメは、ボタンを押した瞬間から行動を開始するぞ。

ボタンを押してから、基本技が=3/60秒
発動するまでの所要時間

特殊技

特定の方向にレバーを入れながら、特定のボタンを押すことで使用できる攻撃を特殊技と呼ぶ。特殊技は、移動しながら攻撃したり、しゃがみガード不能といった特殊能力を持つが、一部のキャラしか使用することができない。

また、複数のボタンを同時に押すことで使える特殊技もある。その中でも援護攻撃はルガルのみ使用不可で、柴舟はルガルに対してのみ可能。さらに、京は庵に、庵は京に対して援護攻撃ができないようになっている。



◀Cボタンによる攻撃も、レバーを入れておくことで右側のように変化する

ぶっ飛ばし攻撃

その名のとおり、ヒットした相手を遠くへ吹き飛ばし、しばらくの間ダウンさせる。ガードした相手を硬直させる時間と反動が大きいことも特徴の一つだ(後者は強攻撃の1.5倍)。

なお、前作の空中ぶっ飛ばし攻撃は、ジャンプ強キックと同じ外見(ヒット効果だけちがう)だったが、今回は専用のものに変更された。



◀ぶっ飛ばし攻撃は地上だけでなく、ジャンプ中にも使用できる

◀ヒットした相手は長時間ダウン。さらに、必殺技キャンセルも可能

たたきつけ攻撃

京と舞が使用可能な特殊技。空中の相手にヒットすれば、そのキャラは地面に急速落下したのち、ダウンする。炎化の3段階も、これと同じ性質を持っているぞ。

なお、これらの攻撃が地上の相手にヒットした場合、相手は「のけぞり」となるが、空中基本技すべての「のけぞり時間」が弱攻撃と同じなのに対し、たたきつけ攻撃は強攻撃と同じ時間だけ相手をのけぞらせる(ただし、相手がしゃがんでいると、弱攻撃と同じ)。



▲京も舞も、攻撃判定の出現が早いので、連発技の起点や空中戦に重宝する

援護攻撃

援護攻撃(ABC同時押し)を行なうと、背景の奥にいる仲間キャラが、相手に突進し、足止めしてくれる。ただし、それには以下の条件が必要だ。
①使用キャラが倒絶しているか、つかみ技を食らっている。
②体力が相手より少ない。
③また聞っていない、順番待ちの仲間キャラが画面内にいる。



◀これが援護攻撃。相手をダウンさせるが、攻撃力はなく、ガードも可能



▶翔乱闘やチャンのCボタン投げは、一見つかみ技だが、援護攻撃は不可

投げ技

投げ技の特徴は、コマンドを入力した瞬間（通常投げと空中投げは3/60秒間のブランクがある）に攻撃すること、そして相手がガード操作していてもダメージを与えられることだ。投げ

技のダメージを減少させるシステム（例：受け身）がないのもウレシイ。

とはいえ、投げ技をキめるには、相手に接近する危険がともなうので、万全な攻撃手段とはいえない。

通常投げ&つかみ技

全キャラが使用可能で、操作方法も←or→+CorDボタン（京とチョイはCのみ）に統一されている。

大門、ジョー、チン、チャン、チョイの通常投げには、相手をつかんだまま打撃を与える「つかみ技」がある。この技の特徴は、つかまれた側が連続入力（レバーをグルグル回しながらボ



少と連続攻撃の恐れがあるので使っべきではない

タンを連打）すると、攻撃回数やダメージが減らせること。

一方、攻撃側も連続入力を行えば早期脱出を阻止できるが、あくまで「ダメージの減少を防ぐ」だけで、攻撃回数を増やすことは不可能。これは、ハイドルンのストームブリンガー、ファイナルブリンガーにも言える。



CPUは重たな攻撃にも通常投げで反撃するがプレイヤー側は不可能

必殺投げ

必殺技の一種で、必殺技コマンドを入力することで使用できる。通常投げとの違いは、以下のとおり。

- 一部のキャラしか使用できない。
- 有効範囲（投げ間合い）が広い。
- コマンドを入力し終わると同時に相手を投げる。



必殺投げは、のけぞり技がヒットしたら、必殺投げのコマンドを入力。相手の回避できない

空中投げ

互いが空中にいて、かつ接近しているときに、レバーを↑以外に入力しながらC/Dボタン（キャラによる）を押すことで使用できる。



空中投げを使用できるのは、紅丸、ハイドルン、アテナ、ユリ、舞だけ

移動投げ

移動投げは、必殺投げの一種で、前進→投げを行なう。どんな間合いでも使えるうに、攻撃避けやのけぞり中の相手も投げられるぞ。

タクマとユリの移動投げは、前進するまで一瞬のスキがあるものの、それ以降は投げ間合いに入った瞬間に相手を投げられる。ただし、ガードしている相手は投げられない。

クラークの移動投げは、のけぞり中



タクマとユリの移動投げは、ガードされると相手をつかまえない

やガード操作している相手も投げられるが、相手に接近してから投げるまでに8/60秒間のブランクがあり、連続技には組み込みにくい。

投げ対決

本作品は、互いのキャラが同時に投げ技を仕掛けると、かならず1P側が勝つようになっている。ただし、通常投げには3/60秒間のブランクがあるため、必殺投げか相手のときは、たとえ1P側でも負けることが多い。

また、ジャンプから着地した相手との投げ対決は、ジャンプ攻撃による着地のスキ（→P.158）があるぶん、地上側が有利と思われるが、投げ技で着地のスキをキャンセルできるので、これに地上側が通常投げで反撃する（＝

互角の投げ対決を行なう）には、相手か着地する直前（3/60秒前）からコマンドを入れておかenいといけない。

ただし、上記はあくまでも投げ技だけの話。実戦では、それ以外の技が加わるため、優劣はつけづらい。

投げられる状況、投げられない状況

たとえ相手に接近しても、投げ技がキマらない状況がいくつかある。その代表例は、こちらの攻撃が相手にヒットしたか、ガードされたとき。この場合、相手が行動可能になっても、下表の時間が経過するまでは、投げ技がキマらなくなってしまうのだ。

■投げられ判定の有無

ヒット効果	硬直中	硬直解除後
ガード	×	4/80秒まで×
のけぞり	△	
吹き飛び	×	
ダウン	×	20/80秒まで×

ただし、のけぞりの硬直中は必殺投げや移動投げならキマるので、表では△にしている。もともと、のけぞりが解けた直後の相手には、必殺投げも無効になるぞ。逆に、相手側は硬直が解けた時間から投げ技が使用できるので、ここでの投げ技決は、確実に相手が有利になるのだ。

投げられる「無敵」

▶腕車や柳流連舞は無敵時間内でも投げ技を食らってしまふ。逆に、飛燕疾風脚やバーンナックルは投げられ判定だけ消えるのだ



また、必殺技によっては、相手の投げ技を無効にするものがある。逆に、全身が無敵状態で、あらゆる打撃技を回避できても、投げ技は防げない（投げられ判定のみ存在する）場合もあるので、相手の投げ技に反撃するときは、§1の技表に書かれている、投げられ判定の有無をチェックしておこう。

投げ技の間合い

プログラムの視点から言うと、投げ技は、キャラの中心線同士の間隔が、技ごとの投げ間合い（表①～③）より狭くなると使用できる。ただし、体格が大きいキャラは、そのぶん投げ間合いに表④の数値が加えられるぞ。

余談だが、前進→通常投げを使うと、3/60秒間のブランクが経過する間も、そのキャラは前進するため、実質的な投げ間合いは少しだけ広がる。

表①：空中投げの間合い

使用キャラ	間合い		
	前	上	下
紅丸	20	42	0
ハイデルン	20	40	0
アテナ	24	48	0
ユリ	28	50	0
舞	20	46	0

表②：必殺投げの間合い

使用キャラ	技名	間合い
大門	超大外刈り	48
	天地返し	80
	地獄極楽落とし	80
リョウ	極限流連舞拳	48
ロバート	極限流連舞脚	48
タクマ	翔乱脚	46
ハイデルン	ストームプリンガー	40
ラルフ	スーパーアルゼンチン	40
	スーパーアルゼンチン	48
クラーク	スーパーアラビアン	56
	ウルトラアルゼンチン	56
ユリ	百烈びんた	38

表③：通常投げの間合い

使用キャラ	コマンド	間合い
京	←or→+C	26
紅丸	←or→+CorD	20
大門	←or→+C	0~15
	←or→+C	16~34
	←or→+D	24
	←or→+CorD	26
リョウ	←or→+CorD	26
ロバート	←or→+CorD	26
タクマ	←or→+CorD	28
テリー	←or→+CorD	26
アンディ	←or→+CorD	24
ジョー	←or→+C	24
	←or→+D	24
ハイデルン	←or→+CorD	24
ラルフ	←or→+CorD	24
クラーク	←or→+CorD	24
アテナ	←or→+CorD	20
ケンズウ	←or→+C	24
	←or→+D	24
	←or→+C	22
チン	←or→+D	22
キム	←or→+CorD	24
チャン	←or→+C	32
	←or→+D	32
チョイ	←or→+CorD	18
ユリ	←or→+CorD	22
舞	←or→+CorD	24
キング	←or→+CorD	26
庵	←or→+C	26
	←or→+D	26
影二	←or→+CorD	24
ビリー	←or→+CorD	24
柴舟	←or→+CorD	28
ルガーール	←or→+CorD	30

表④：投げられ間合いの個人差

使用キャラ	値	総
京	20	48
紅丸	16	48
大門	24	52
リョウ	20	48
ロバート	20	48
タクマ	20	48
テリー	20	48
アンディ	18	44
ジョー	20	48
ハイデルン	24	50
ラルフ	22	48
クラーク	22	48
アテナ	20	40
ケンズウ	24	44
チン	16	30
キム	20	46
チャン	32	54
チョイ	16	30
ユリ	18	46
舞	20	44
キング	20	46
庵	20	48
影二	20	42
ビリー	24	44
柴舟	20	48
ルガーール	24	52

※表内の数字は、すべてドット単位。
 ※大門のCボタン投げは、間合いによって、技の形態が変化する。
 ※必殺投げ（移動投げはのぞく）をガードキャンセルで仕掛けた場合、相手が投げられない状態だと、ボタンに対応した基本技が発動する。
 ※空中投げは、相手が地面から64ドット以上離れていないと投げられない。
 ※一部の必殺投げは、技名が長すぎるので省略している。

必殺技

特定の順序(コマンド)にしたがい、レバーとボタンを入力することで使用できる攻撃を、一般に必殺技と呼ぶ。各種必殺技のコマンドの受付時間は、右のカコミのようにになっている。

たとえば、 $\rightarrow\downarrow\swarrow+\textcircled{P}$ はレバー3回+ボタン1回を入力するので、レバーを \rightarrow に入れてから(正確には \rightarrow から別の方向にレバーを入れたあと)、4回 $\times 4/60$ 秒 $=16/60$ 秒が経過する前に、残りのコマンドを入力する必要があるのだ。なお、ボタンはレバー操作が終わると同時に押してもいい。

タメ系コマンドの入力時間(タメ時間)は、超裂破弾以外は、すべて35/60秒。レバーを反対側に入れたら、8/60秒以内にボタンを押すこと。

必殺技コマンドの受付時間 = 入力数 $\times 4/60$ 秒

タメ系コマンドのタメ時間 = 35/60秒間
※超裂破弾のみ40/60秒間

連打系コマンドの受付時間 = 20/60秒以内にボタンを4回以上押す

なお、 \leftarrow タメはレバーを $\leftarrow\leftarrow\leftarrow$ のいずれか、超裂破弾以外の \downarrow タメは $\downarrow\downarrow\downarrow$ のいずれかに入れているかぎり、途中で入力方向を切り替えても、タメは無効にならない。つまり、 \leftarrow タメ $\rightarrow+$

\textcircled{P} の必殺技を使うとき、 \leftarrow タメ $\swarrow+$ と入力すれば、 \downarrow タメだけは継続され、行動可能になると同時に \downarrow タメ $\uparrow+\textcircled{P}$ の必殺技が使用できるのだ。同様に、 \swarrow タメ \nwarrow で \leftarrow タメを持て続けるぞ。

追加コマンド

一部の必殺技には、動作中にコマンド(=追加コマンド)を入力すると、攻撃内容が変化するものがある。追加コマンドは、レバーを \leftarrow or \rightarrow に入れる、ボタンを1回押す、ボタンを押しつづける、使用コマンドを再入力する、A~Dボタン四つを同時に押す、の5種類。追加コマンドの有無や攻撃の変化のしかたは、§1の技表を参考にしよう。

また、すべての必殺技は、攻撃がヒットするまでに「そのキャラが持っているいずれかの必殺技コマンド」を追加入力することで、強弱の性能を切り替えることができる。具体的には、最初に入力したコマンドと、追加入力し



同時に七拾五式、改を仕掛けたあと、ここで右側が(K)ボタンを押すと



左側はそのまま着地するが、右側はさらにキック攻撃を行なうのだ

たコマンドの強弱が異なれば、それ以降の動作が変化するぞ。基本的には必殺技は弱だとスキが少なく、強だと威力



攻撃判定の出現が速く、リフレクターは、弱サイコロも一瞬早い、



事前に強のコマンドを入力すれば、バリアの発生時間を長くできるぞ

が大きいの、これを利用すれば、スキが少ないのにダメージが大きい必殺技を仕掛けることも可能だ(\rightarrow P.282)。

コマンドの先行入力

基本技、必殺技、攻撃避けなどのコマンドは、最大3/60秒の先行入力か認められる。つまり、攻撃避けや起き上がりの動作が終わる直前にコマンドを完成させても、ちゃんと技が起動するのだ。この先行入力は「餓狼伝説」

先行入力の受付時間 = 3/60秒間

シリーズにも存在するぞ。

ただし、ダッシュ、バックステップ、通常投げは、行動可能な状態では

いとコマンド入力が認められないため、起き上がりや攻撃避けが終わると同時に使用することはできない。

ボタンの同時押し

必殺技コマンドでボタンを押すとき、関係ないボタンと同時押しすると、それまでのコマンドが無効になり、基本技にリセットしてしまう。ただし、強弱の同時押しは認められるため、↓↘→+AC同時は↓↘→+Cと判定される。

同時押しにおけるボタンの優先順位は、A→Dの順に高くなるので、AD同時はDを押したことになる、強キックが発動する。また、同時押しにCとDボタンが含まれていたときは、ぶっ飛ばし攻撃がでる。ちなみに、攻撃避け、

挑発、ぶっ飛ばし攻撃、超必殺技コマンドの同時押しは3/60秒のズレまで認められる。一方、追加コマンドのABCD同時押しとパワータイムは、最終的に規定のボタンをえ押されていれば、入力タイミングはズレてもかまわない。

コマンドの優先順位

↓↘→+①と↓↘→+②の必殺技を持つキャラ（京、リョウなど）で、→↓↘→+①と入力すると、二つのコマンドがカチ合ってしまう。

こうした状況のため、必殺技には「コマンドの優先順位」が設定されており、前述の状況では→↓↘→+①の入力を優先するようになっているのだ。

その優先順位をまとめたのが、下の一覧表だ。上にある技ほど優先順位が高くなっているのは、暴発を防ぐための参考にしてほしい。

余談だが、「技」の優先順位は、基本技→ぶっ飛ばし攻撃→通常投げ→必殺技→超必殺技となっている。したがって、相手の近くで←or→+CD同時を入力すれば、ぶっ飛ばし攻撃ではなく、通常投げを行なうのだ。

例外はキングで、超必殺技の優先順位が一部の必殺技よりも低い。そのため、ヘタに正規のコマンド（←→↓↘↙）を入力すると、トルネードキックが暴発してしまう。←→↓↘↙の簡略化コマンドを入力しよう。



◀前進（→）を入力しながら↓↘→コマンドの技を使おうとする
↓
◀↓↘→の入力が優先されてしまい、まったく別技が暴発してしまう

華蓮 京	
高↑	鬼焼き
低↓	闇払い
高↑	麗車
低↓	夢月 陣

二階堂紅丸	
高↑	真空片手駒
低↓	居合い蹴り
高↑	スーパー龍巻キック

大門五郎	
高↑	地雷震
低↓	雷つかみ投げ
高↑	切り株返し

リョウ・サカザキ	
高↑	虎咆
低↓	暫忍拳
高↑	覇王翔吼拳
低↓	極限流連舞拳
高↑	虎煌拳

ロバート・ガルシア	
高↑	龍牙
低↓	覇王翔吼拳
高↑	龍撃拳

タクマ・サカザキ	
高↑	覇王翔吼拳
低↓	虎煌拳

テリー・ボガード	
高↑	パワーエイブ
低↓	バーンナックル
高↑	ライジングタックル

アンディ・ボガード	
高↑	新影拳
低↓	野龍弾
高↑	撃退青水掌
低↓	空破弾

ジョー・ヒガシ	
高↑	黄金のかかと
低↓	スラッシュキック
高↑	タイガーキック

ハイデルン	
高↑	ムーンスラッシャー
低↓	クロスカッター

ラルフ	
高↑	急降下爆弾パンチ
低↓	ガトリングアタック
高↑	バルカンパンチ

クラーク	
高↑	ガトリングアタック
低↓	スーパーアラビアン
高↑	バルカンパンチ

麻宮アテナ	
高↑	フェニックスアロー
低↓	サイゾード
高↑	サイコボールアタック

シイ・ケンソウ	
高↑	龍連牙
低↓	超球弾

チン・ケンサイ	
高↑	龍拳撃
低↓	極楽蓮葉

キム・カッパン	
高↑	半月斬
低↓	飛燕斬
高↑	流星落

チャン・コーハン	
高↑	鉄球粉砕拳
低↓	鉄球大回転

ユリ・サカザキ	
高↑	コリョウアッパー
低↓	百烈びんた
高↑	砕破
低↓	覇王翔吼拳
高↑	虎煌拳

不知火 舞	
高↑	花嫁扇
低↓	龍炎舞
高↑	ムササビの舞
低↓	飛翔龍炎舞
高↑	必殺忍蜂

キング	
高↑	ダブルストライク
低↓	トルネードキック
高↑	トラップショット
低↓	イリュージョンダンス
高↑	サブライズローズ
低↓	ベムストライク

草薙 恋	
高↑	三節棍中段打ち
低↓	雀落とし
高↑	旋風棍

草薙 虎	
高↑	神虎
低↓	鬼焼き
高↑	闇払い

オメガ・ルガル	
高↑	カイザーウェーブ
低↓	烈風拳
高↑	ゴッドプレス
低↓	ダークバリアー
高↑	ジェノサイドカッター

※コマンドの優先順位は、あくまで同時に入力されたときのもので、入力の早さによっては、この表どおりにならないことがある（代表例：スーパーアラビアンバグラーバックブリーカー）。

※地上必殺技と空中必殺技については、リョウのみ地上必殺技のほうが優先される（空中虎煌拳より虎煌拳が上位）。

コマンドの入力方向とセルフ・ディレクション

本書でのレバー操作(コマンド)は、すべて相手が右側にいるときのもの。相手が左側にいるときは、コマンドの

左右を入れ替えないといけない(魔のジャンプ←+Dはのぞく)。つまり、↓↘→なら↓↙←になるのだ。



▲相手を飛び越えた瞬間。ここでムササビの舞を使うなら



▲↓↙←+Dのコマンドを↓↘→+Dに切り替えればOK



▲セルフ・ディレクションが働いて、攻撃方向が変わるぞ

また、コマンドの完成時に相手が反対側へ移動しても、自動的に相手方向を振り向いてから攻撃する「セルフ・ディレクション」が働くので安心だ。

このセルフ・ディレクションは、すべての地上攻撃で発動するが、空中攻撃は一部の必殺技(フェニックスアロー、龍爪撃、ムササビの舞)しか対応していない。それ以外の必殺技、特殊技、基本技をめぐりジャンプから仕掛けるときは注意しよう。

飛び道具の特徴

飛び道具を撃つときは、自分が発射した弾は、画面内に一つしか存在できないことに注意したい。発射した弾が画面内にあるかぎり、その技は使用できなくなるのだ。

ただし、特殊な方法で飛び道具の連

射が「可能になるキャラもいるので、超情報局(→P.282)を参考に。

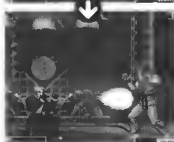
また、互いの弾が「ブツ」と、それぞれの弾が消滅(相殺)してしまうことも飛び道具の特徴だろう。

ところが、霸王薙乳拳、霸王至高拳、

クリスタルシュート、斬鉄波、超火炎旋風棍、カイザーウェーブには「打ち消し能力」があり、相手の弾を一方的に消して飛行できるのだ。なお、これらの飛び道具同士をブツけ合った場合は、どちらも相殺される。



▲例外その一であるダブルシュートは、飛び道具を連続して発射したあと



▲もう一回発射する。相殺しようとした相手に、2発目が当たったことも

打ち消し

▶大蛇薙、雷光拳、サイコソード、龍薙撃、碎破、龍炎舞、霞み斬り、三銃棍中段打ちなどの打撃技も、相手の飛び道具を打ち消せる



跳ね返し

◀アテナ、影二、ルガールはあらゆる飛び道具を跳ね返せる。その直後、相手は飛び道具を撃てないが、こちらは使用できるのだ

超必殺技

SNKの対戦格闘ゲームでは、すっかりおなじみとなった超必殺技。『KOF'95』では、①自分の体力が1/4以下(=ゲージが点滅している)、②パワーゲージが満タン、のどちらかの条件を満たしていないと使用できない。

また、技の強弱がなく(クリスタルシュートをのぞく)、コマンド入力が複雑な点も、特徴の一つだろう。

どのキャラの超必殺技も、相手の体力を半分以上奪うほどの攻撃力を持っている(①と②を満たせば、さらに増

加)。また、無敵状態があったり、連続技に組み込める技もあるので、うまく活用して一発逆転を狙おう。



◀大蛇薙とクリスタルシュートは、コマンドのボタンを押しつづけることで、攻撃直前のポーズで待機できる。ボタンを離せば、動作を再開するぞ

パワーゲージ

画面下(スミ)にあるパワーゲージは、スタート時だとゼロだが、これをタメて満タン(パワーMAX)にすると、右のような特典が得られる。②と⑤は前作になかった要素だ。

体力ゲージとちがいで、パワーゲージの残量がそのまま勝敗に影響することはない。②のような弊害もあるが、できるかぎりパワーMAXで闘うように心がけたほうがいだろう。



▲パワーゲージが満タンになると、ゲージ内に「MAXIMUM」の文字が表示される

パワーゲージの最大値 = 127 (63ドット)

パワーMAXによる変化

- ①与えるダメージが1.5倍になる
- ②食らうダメージが1.125倍になる
- ③与える反動が1.5倍になる
- ④超必殺技が使用可能(1度だけ)
- ⑤いつでもガードキャンセルできる
- ⑥全身が白く光る

パワーゲージをタメるには?

パワーゲージを増加させる方法は、右のカコミにあるとおり。それぞれの増加率も表にまとめておいた。

①は非常に重要。②や③よりも早いペースで、かつ自動的にゲージをタメられるからだ。パワーMAXの制限時間が長い(後述)のも大きい。パワータメの動作は、いずれかのボタンを離せば、いつでも中断できるぞ。また、パワータメをする場合、レバーを必要素子に入れたままボタンを押せば、攻撃避けが暴発しないことも忘れずに。

ゲージが増加する条件

- ①ABCボタンを押しつつける(パワータメ)
- ②相手の攻撃を食らう
- ③相手の攻撃をガードする

②と③は、防戦一方のキャラもパワーがタメられるように導入されたものだろう。②は投げ技を食らったときだと増えない、③はケズリの有無に関係なく増えることを覚えておこう。

●パワーを蓄積するペース

タメかた	蓄積ペース
パワータメ	1/60秒ごとに0.5ドット
ヒット	1回につき3ドット
ガード	1回につき6ドット

パワーゲージが減少する条件

BC同時押しで挑発すると、相手のパワーゲージを16ドットぶん減らすことができる(パワーMAX時は影響なし)。

全キャラの挑発は、動作を開始してから24/60秒か経過するまでは中断で

●パワーMAXの制限時間

タメかた	制限時間
パワータメ	15秒
ガード	5秒
ヒット	5秒

きないが、開始直後に攻撃されても、ちゃんと相手のゲージは減る。

また、パワーMAXになってから一定時間が経過したり、一度でも超必殺技を使うと、ゲージがゼロにもどされる。ゲージがゼロへともどっていく約1秒間は、パワーMAXの特典はなく、さらにパワーをタメることもできない。なお、パワーMAXの制限時間は、満タンにした方法によって変化するぞ(左表)。



▲互いにゲージが満タン直前の状態で、同時に挑発したところ。ここでBC同時押しを避けた右側は、さらに相手のゲージを減らせる

キャンセル

格闘ゲームにおける「キャンセル」とは、何らかの動作を強制的に中断することの総称。すでにている攻撃のフォロースルーのモーションを省略し、

スキなくつぎの攻撃へつなげることを指す場合が多いが、本作品ではジャンプの着地時に発生するスキをキャンセルすることもできる。

以下では、「KOF'95」で使用できるすべてのキャンセルの特徴とやりかたを紹介してみた。意外と知られていないキャンセルもあるぞ。

必殺技キャンセル

基本技→必殺技という流れの「必殺技キャンセル」は、右のカコミにある三つの条件をすべて満たしているときに実行できる。ただし、これらの条件には例外がある。

①の例外は、後述の強制キャンセル。それを使えば、どんな基本技でもキャンセルできるからだ。

②の例外は、空中の基本技とぶつ飛ばし攻撃。地上とちがい「攻撃判定がなくなる」までにコマンド入力すれば、たとえ空振りしたときでも、その瞬間からキャンセルが実行される。

③の例外は、大門のしゃがみ弱キック。この技だけ、攻撃判定がなくなつてからコマンドを受けつけるのだ。

必殺技キャンセルを行なう条件

- ①基本技がキャンセル可能なものである
- ②基本技がヒットしているかガードされている
- ③基本技の動作開始からヒットストップ(攻撃が当たってから12/60秒間)が解除されるまでの間にコマンドを入力している



▲基本技の動作開始。ここからコマンド入力を受けつける



▲基本技がヒット。ここまでにコマンドが完成すれば



▲その後の動作をキャンセルして必殺技につながるぞ

連打キャンセル

連打キャンセルとは、特定のボタンの弱攻撃を連打しているだけで、キャンセルが行なわれ、技がつかない現象のこと。

下の表で○がついている基本技は、その技自身か、同じボタン (AかB)

を使う弱の基本技で、連打キャンセルすることができるのだ。

必殺技キャンセルとのちがいは、攻撃が空振ったときでも実行可能なこと、攻撃判定がなくなつてもコマンドを受けつけていること (入力直後にキ

ャンセルを実行する)。

逆に、共通点と言えるものは、攻撃判定が出現するまでの動作はキャンセルできない、コマンドの先行入力が認められる、ことぐらいだ。

使用キャラ	近距離立ち		遠距離立ち		しゃがみ	
	弱○	弱△	弱○	弱△	弱○	弱△
京	×	×	○	×	○	○
紅丸	×	×	×	×	○	○
大門	○	×	×	×	○	×
リョウ	○	○	○	○	○	○
ロバート	○	×	○	○	○	○
タクマ	○	×	○	×	○	○
テリー	○	○	○	×	○	○
アンディ	×	○	×	×	○	○
ジョー	○	×	○	×	○	○
ハイドルン	○	×	○	×	○	×
ラルフ	×	×	×	×	○	○
クラーク	○	×	○	×	○	○
アテナ	×	×	×	×	×	○

使用キャラ	近距離立ち		遠距離立ち		しゃがみ	
	弱○	弱△	弱○	弱△	弱○	弱△
ケンズウ	×	○	×	×	○	○
チン	○	×	○	×	○	○
キム	○	○	×	×	○	○
チャン	×	×	×	×	×	×
チョイ	○	×	○	○	○	○
ユリ	○	×	×	×	○	○
舞	×	×	×	×	○	○
キング	○	×	○	×	○	○
庵	×	×	×	×	○	○
影二	×	×	○	×	○	○
ビリー	○	×	×	×	○	○
柴舟	○	○	×	○	○	○
ルガール	○	×	×	×	×	×

●連打キャンセル可能な弱攻撃

空キャンセル

必殺技キャンセルの一種で、基本技の途中で「中立ポーズ」にもどしてしまうもの。その直後から移動も攻撃も可能になるぞ。このキャンセルは、必殺技を受け持つ全キャラとジョーが可能。



▲キャンセル可能な基本技をガードさせたら、すぐに必殺技の投げのコマンドを入力する

▲基本技のキャンセルに成功すれば、使用キャラは投げではなく、中立ポーズをとる

▲ふたたび基本技→必殺技のくり返せば、相手を固めつづけることもできるぞ

相手が投げ間合いより外にいるか、もしくは基本技をガードさせないと、空キャンセルは成功しない。

また、ジョーだけは、投げ間合いなどの影響を受けず、ただ爆烈拳フィニッシュ(↓↘→+Ⓔ)のコマンドを入力して、キャンセルすればいい。



▲ジョーだけは、基本技が近距離でヒットしたときも空キャンセルが可能

強制キャンセル

ボタン連打系の必殺技なら、必殺技キャンセル不可の基本技もキャンセルできる。ジョー、ラルフ、クラーク、



▲本来ならキャンセルできない、ビリーの近距離立ち強キックだが……



▲ボタン連打による必殺技ならキャンセルできる。連続技も成立するぞ

チャン、ビリーで可能。なお、レバー+ボタンの特殊技はキャンセル不可。

このキャンセルは、基本技が空振りしたときでも可能だが、基本技の動作を開始してから攻撃判定が出現するまでは、コマンドを完成させてもキャンセルは実行されない。



▲黄金のかかと(↓↘←+Ⓔ)で強制キャンセルする場合、基本技を仕掛けてから



▲↓↘と入力しつつⒺを3回押してから、←+Ⓔの直後にⒺを押す。すると……



▲二つのコマンドがカチ合い、優先順位の高い、黄金のかかとに強制キャンセルされる

移動がらみのキャンセル

ジャンプ中に基本技、特殊技、ぶっ飛ばし攻撃を使うと、着地時に3/60秒間の硬直が発生し、移動やガードができなくなる。しかし、このスキは基本技、通常投げ、必殺技、攻撃避けなどでキャンセル可能だ。なお、たたきつけ攻撃と庵の百合折り(空中で←+D)は、着地のスキが発生しない。

一方、宙に浮くダッシュ移動の着地に発生するスキは、必殺技と超必殺技でのみキャンセルできる。基本技や攻撃避けではキャンセルできないぞ。

ダッシュ移動中に

▶通常、ダッシュ移動は中断できないが、地面を走るものは地上必殺技、宙に浮くものは空中必殺技でキャンセルできる



ジャンプ後の着地に

◀弾道の低い飛び道具を着地に重ねられても、着地の直前に攻撃避けのコマンドを入力すれば、着地時のスキをキャンセルできるぞ

ガード

相手に攻撃されても、ガードさえ行なっていれば、受けるダメージを最小限に抑えられるし、そこから反撃に転じることもできる。しかし、ガードし

てから反撃が間に合う技が少ないこと、必殺技や超必殺技をガードすると体力が少しだけ減って(ケズられて)しまうこと、投げ技はガードできない

ことなどから、必ずしもガードが万能であるとは言いえない。

なお、ガードは基本的に、以下の2種類に分類される。

立ちガード

地上で→を入力。大半の空中&地上攻撃を防ぐ。相手に跳び込まれたとき、迎撃が間に合いそうになかったら、すぐに立ちガードを行なおう。



▲地上の飛び道具なら、たとえ弾速が低いものでも立ちガードで防げる

しゃがみガード

地上で▽を入力。大半の地上攻撃と一部のジャンプ攻撃(おもに空中必殺技)を防ぐ。地上戦で、相手のラッシュを耐えしのぐときに多用する。



▲しゃがみガード不能技(立ちガードでしか防げない)もあるので注意

同じ攻撃でも、ガード方向が変化する場合がある

もはや、対戦格闘ゲームでは「ジャンプ攻撃はしゃがみガード不可、足払いは立ちガード不可」が、一つのセオリーとなっており、相手の位置によっ

て、ガード操作の左右が入れ替わることも常識となりつつある。さらに「KOF'95」では、特定のガードでなければ防げない状況もあるのだ。

以下で紹介している「ガード限定状況」は、すべて実戦で起こりうるものなので、攻めるときも守るときも、このシステムを把握しておこう。

めくり攻撃

頭上を跳び越え(めくり)ながらの攻撃を受けた場合は、互いの位置が逆になるため、レバーを逆方向(相手がいた方向)に入力しないと防げない。

ところが、めくりジャンプ攻撃を早めに仕掛けられると、「ガード方向は通常どおり(正方向)だが、着地は反対側」になるので、判別がむずかしい。相手が跳び越えるまでは、ガード方向を切り替えないようにしよう。



▲めくりジャンプ攻撃。この場合、レバーを→に入れないと防げない



▶ガードは正方向でも、反対側に着地するケースは比較的多い

立ちガード不能

本来ならどちらのガードでも防げる空中虎雄拳、シャイニングクリスタルビット、飛翔脚、雷煌拳は、足もとに当たった場合のみ、立ちガードでは防げない。飛翔脚は後述の「しゃがみガード不能」にすることもできるので、相手のガードをカクランするのに役立つ。それとは逆に、足もとへ攻撃する急降下爆弾パンチや龍爪撃などは、立ちガードでも防げてしまう。



▲地面スレスレの打点で受けた攻撃は立ちガードだと防げない。要注意



▶シャイニングクリスタルビットも、この状態になると立ちガード不能に

しゃがみガード不能

相手が反対側に移動して、「使用キヤラが振り向き動作中にある状態」だと、しゃがみガードができなくなる(立ちガードなら可能)。

フェニックスアロー、飛翔脚、ムササビの舞、サプライズローズのめくりをはじめ、京と柴舟のカウンター攻撃、神龍天舞脚をめぐりこませた場合や、相手を跳び越えたあとの着地に攻撃された場合も、しゃがみガード不能だ。



▲空中必殺技がめくりになり、使用キヤラが反対側を向いたところ



▲この状態では、レバーを▽に入っても、→に入ってもガードできない

空ガード(空振りガード)

相手が攻撃しているときにガード操作を行なうと、たとえ攻撃が届いてなくても、そのキャラは勝手にガードポーズをとってしまう。

ガードポーズをとるのは、相手の攻撃の動作開始から攻撃判定がなくなるまで。それ以外では、ガード操作をしても前進・後退・しゃがみ状態になる。

また、ガードポーズを解除する方法もいくつかある。代表的なのが、いずれかのボタンを押して、攻撃や攻撃避けなどを行なうこと。コマンドが完成

した瞬間(基本技などは3/60秒後)にガードポーズを解除することが可能だ。さらに、ダッシュ移動、ジャンプ、立ちしゃがみの切り替えも、同様にガードポーズを解除できる。

特殊なのが、立ちガードからレバーを中立ち→に入れたり、しゃがみガードからレバーを↓か↘に入れた場合。このときは、相手の攻撃が弱攻撃なら6/60秒、強攻撃や必殺技なら10~13/60秒(技によって変化)が経過してからガードポーズを解除するぞ。



◀相手が後退しているときに、こちらが攻撃種別間をわすれず、後退をさせられるぞ



◀相手はガードポーズをとる。攻撃をつづければ、後退をさせられるぞ

強制ガード(連続ガード)

ガードに成功しても、規定時間が経過するまでは、ガードポーズをとったまま硬直してしまい、ガードキャンセルが不能になる。

この状態で、つぎの攻撃を受けると、ガード操作をしなくても、勝手に相手の攻撃を防いでくれる。このシステムが「強制ガード」だ。

ただし、立ちガードとしゃがみガードのいずれかでしか防げない攻撃に対しては、レバーで立ちorしゃがみを切り替えておかないと、強制ガードが解

除されてしまう。

なお、最初に説明した規定時間(ガードの硬直時間)は、受けた攻撃の種類によって変化する。この時間は、上の欄で説明したのと同じで、弱攻撃なら6/60秒……となっている。



◀ガードの硬直が解けると、強制ガードが成立する

強制ガードの弱点

▶飛翔脚は強制ガードが成立するが、立ちガードをつけていると、終盤の立ちガード不能部分(足もとへの攻撃)を防げなくなる



ケズリ

必殺技か超必殺技をガードすると、「ヒット時に受けるダメージ×1/4」の体力をケズられてしまう。

ただし、雲つかみ投げ、切り戻し、八稚女、斬鉄螳螂拳、ゴッドプレス、ギガンテックプレッシャーは、ガード

可能だが、ケズリ能力はない。

また、翔乱脚と百烈びんたの移動投げ版もガードできるが、こちらはガードによる硬直や反動が発生しないため、ケズリ効果がないばかりか、後述のガードキャンセルもできない。



◀ガードマークが出現しないためか、ケズリ能力のないゴッドプレス

強制ケズリ

強制ガードが成立する連係に必殺技をからめると、相手に反撃の余地を与えないまま、ケズることができる。

なお、ガード時の硬直時間は、ヒット時より1/60秒短いので、連続技をガードしても、強制ガードになるとはかぎらない。



▲アテナの超必殺技は、強制ガード(ケズリ)が成立し、相手の体力を何度でもケズれる

▲ある程度ケズったら、ABCDボタン同時押しで、超必殺技を強制停止させて……

▲直後に再度超必殺技を使えば、強制ケズリを継続できる。ガードキャンセルでも脱出は困難

ガードキャンセル

ガードキャンセルとは、相手の攻撃をガードしたときの硬直を中断（キャンセル）して攻撃すること。

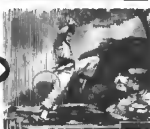
これに成功すれば、従来なら間に合わない状況でも、反撃が可能になる（ことが多い）。操作が複雑で、使用条件もかざられているので、以下の説明を熟読しておこう。



▲相手の攻撃をガードした瞬間。こうなると、しばらく防御側は行動不能になるが……



▲ガードキャンセルに成功すれば、ガードの硬直を解除しつつ攻撃できるので



▲全体のスキが少ない弱攻撃に対しては、こちらの反撃が間に合ってしまうのだ

どんな状況だとガードキャンセル可能になるのか？

ガードキャンセルが使用できる条件は右のカコミのとおり。必殺技なら、どんな技（超必殺技含む）でもガードキャンセルに使えるのがポイントだ。

①は前作にもあった要素。6回目以降の強制ガードからキャンセル可能になるわけだ。②は新たに導入された使用条件。これなら単発の攻撃に対してはガードキャンセルできるぞ。

また、使用条件にある「ヒットストップ」というのは、ヒットorガードした瞬間に互いのキャラが硬直している状態のことで、その時間は受ける攻撃によって5/60秒～13/60秒間と変化する。詳細はP.175にて。

ガードキャンセル可能になる条件

- ①相手の攻撃を6回以上強制ガードする
- ②自分のパワーゲージを満タンにする

①、②のいずれかの条件を満たし、ガードのヒットストップが解除される前に必殺技のコマンドを入力する



▲ガードキャンセル必殺技も可能。この場合、相手が間合いにいれば投げ技をキメるが、そうでないとボタニに対応した基本技にバケてしまう

ガードキャンセルでの反撃は確実か？

ガードキャンセルで反撃するときのポイントは、どの必殺技でキャンセルするのか反撃しやすいか、ということ。

なぜなら、ガードキャンセルに成功すると、その段階でガードポーズが解けてしまうため、連続ヒットする技や連係に対しては、ガードポーズを解いた直後に、攻撃を食らってしまうケースが多いからだ。

したがって、攻撃するまで全身無敵になるか、攻撃判定の出現が早い（動作開始から5/60秒以内が理想）技を持たないキャラは、すなおにガードしつづけたほうがいい場合もある。

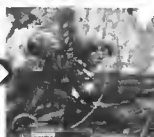
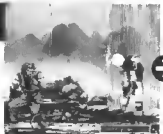
また、ガードした瞬間にキャンセル

すると、受付時間ギリギリでキャンセルするのは、最大11/60秒の時間差が生じるため、より早くコマンドを

完成させる技術も身につけておきたい。なお、ガードキャンセルを行なうコツはP.181で説明している。

要注意

▶相手の足払いや必殺技キャンセル（空キャンセル）を主体とする連係は、多段技よりもガードキャンセルしにくい。覚えておこう



要練習

◀コマンドの入力タイミングや、キャンセルさせる必殺技によっては、たとえ無敵状態がなくても、多段技に反撃できるぞ

攻撃避け

攻撃避けを行なうと、動作を開始した瞬間から終了するまでの32/60秒間(全キャラ共通)全身無敵となり、あらゆる打撃技を回避できる。無敵技がないキャラには重要な動作だろう。

ただし、攻撃避けは後述のカウンター攻撃でしか中断できず、動作が終了

るまでは移動も不可能になる。また、打撃技は回避できても、投げ技だけは食らってしまうので、むやみに連発するのは危険だ。

起き上がりやガード直後に攻撃避けを行なう場合、ABボタン同時押しを連発していると、後述のカウンター攻

撃が暴発しやすい。3/60秒の先行入力(→P.162)を信じ、一発勝負でボタンを押そう。

攻撃避けの動作中は、食らい判定だけでなく、接触判定(→P.173)もなくなる。そのため、相手の突進技に対して攻撃避けを使うと、相手が使用キャラをすり抜け、そのまま反対側に行ってしまうのだ。



▲攻撃避けを開始したところ。▲この間は画面いっぱいにも広がる攻撃でも回避できる。▲攻撃避け→攻撃避けに成功すれば無敵状態を維持できる



▲突進技を攻撃避けで回避すると、こんな光景が見られるぞ

カウンター攻撃

カウンター攻撃の操作方法と使用条件は右のとおり。扱いづらい攻撃だが、「攻撃判定の出現直前まで全身無敵の必殺技」と考えれば、おのずと使い道も見えてくるはずだ。参考までに、カウンター攻撃の性能を表わす、タイムチャートも掲載しておこう。

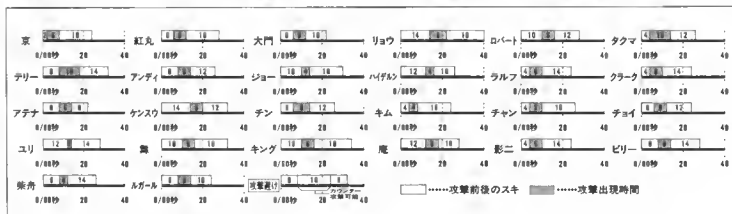
なお、カウンター攻撃を使うときは、どのボタンを押しても同じ攻撃がでること、カウンター攻撃に切り替えること、攻撃避けの全身無敵が解除されることを忘れずに。

カウンター攻撃の
入力受付時間 = 攻撃避け8~24秒間
開始から 60秒間



▲まず、攻撃避けを使用する。▲すぐカウンター攻撃に移行。▲カウンター攻撃は、全キャラの直後にボタンを押すと手軽に回避→反撃ができる。▲必要技キャンセル可能

●各キャラのカウンター攻撃タイムチャート (単位:1=1/60秒)



当たり判定

攻撃がヒットしたかどうかを判断するため、キャラクターの移動や攻撃などの動作には、各ポーズごとに「当たり判定（攻撃判定と食らい判定の総称）」が設定されている。よく言われる「攻撃がヒットした」とは、攻撃判定

が相手の食らい判定に接触したことを意味するのだ。では、当たり判定に関するシステムを紹介しよう。

当たり判定は見た目どおりとはかぎらない

当たり判定の範囲は、ゲーム画面に表示されないが、ほとんどの攻撃は見た目どおりの位置——つまり攻撃ポーズ



▲当たり判定の範囲は、我々が推定したものを紹介する。——が攻撃判定、……が食らい判定だ

ズなら伸ばした手足の周囲に攻撃判定があり、食らい判定は手足を含めた全身に設定されている。

ただし、当たり判定の範囲は体の輪郭に沿ったものではなく、左写真のような2〜4程度程度の四角形を組み合わせたものに簡略化されている。



その理由は、四角形の数を増やして、当たり判定の範囲（形）を複雑にすると、コンピュータの処理が追いつかず、ゲームの進行スピードが遅くなってしまうため。本作品にかぎらず、対戦格闘ゲームの当たり判定は、すべてこのように設定されているぞ。



判定にまつわる用語と意味

当たり判定の存在は、プレイヤー間では暗黙の了解となっているようで、「判定が残る」「判定が強い」といった、「判定」の文字を含む専門用語（俗

語）もしばしば使われる。ここでは、それぞれの用語の意味と理屈を解説するのは同様に、その活用法も説明していこう。

「判定が残る（判定を残す）」

この言葉の使いかたとしては二つのケースがある。

まず、「攻撃判定を残す」と言ったら、攻撃判定が比較的長めに出現して

いること。いっぽう、「食らい判定が残る」は、本来なら食らい判定がないポーズ（吹き飛び、転倒）に、食らい判定が存在することを意味している。

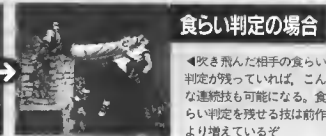
攻撃判定の場合

▶判定が残る技を相手の起き上がりにも重ね、攻撃の終盤をヒットさせれば、通常よりも行動可能になるまでの時間を短縮できる



食らい判定の場合

◀吹き飛んだ相手の食らい判定が残っていれば、こんな連続技も可能になる。食らい判定を残せる技は前作より増えているぞ



「判定が強い」

食らい判定を包み込むように攻撃判定が設定されている状態のこと。その結果として、攻撃同士をブツけた場合、一方的に打ち勝つ（こちらの攻撃が相手の攻撃よりも先にヒットする）ケースが多くなる。決して、攻撃の優先順位が高いという意味ではないので注意してほしい。



食らい判定の体格差

各キャラには「体格差」があり、見た目に合わせて、中立ポーズの食らい判定が異なっている。それをまとめたのが右の表。この数字が大きいキャラほど、食らい判定も大きいことを意味している。なお、横幅（食らい判定の左右幅）については、立ち状態もしくはが状態もまったく同じだ。

また、のけぞり状態における食らい判定の大きさ（＝連続技の食らいやすい）にも個人差がある。ただし、のけぞりポーズには、それ独自の体格差があるため、背丈の大きいキャラほど連続技を食らいやすい、とは言い切れない。その代表例が、平均的な体格を持つのに、異様なほど連続技を食らいにくいケンズウ。テリーの近距離立ち強パンチ（1段目）→パワーダークさえも空振るのだ。



▲意外なことに、チャンやハイデルンよりも背が高かった大門



▲連続技の食らいにくさは、のけぞり状態の判定範囲によって決定する

●食らい判定の体格差（数値が高いほど、体格が大きい）

使用キャラ	立ち	しゃがみ	横幅
京	5	2	3
紅丸	5	2	1
大門	7	3	5
リョウ	5	3	3
ロバート	5	3	3
タクマ	5	3	3
テリー	5	2	3
アンディ	5	2	2
ジョー	5	3	3
ハイデルン	6	3	5
ラルフ	5	3	4
クラーク	5	3	4
アテナ	4	2	3

使用キャラ	立ち	しゃがみ	横幅
ケンズウ	3	2	5
チン	2	1	1
キム	5	2	3
チャン	6	5	6
チョイ	2	1	1
ユリ	4	2	2
舞	3	2	3
キング	5	3	3
庵	5	2	3
影二	4	2	3
ビリー	4	2	5
柴舟	5	2	3
ルガール	7	3	5

こんな「判定」もある

対戦格闘ゲームには、当たり判定のほかにも、さまざまな「判定」が用意されている。

ここで紹介する判定は、当たり判定とちがいで、「範囲」という概念はなく、その有無しか設定されていない。

ただし、どの判定も重要な役割を持っているので、それぞれの性質をしっかりと頭に入れておこう。

接触判定

相手に密着してから前進した場合、互いに接触判定があると、相手をスリ抜けることなく押していく。食らい判定がないダウンなどの状態でも、接触判定は存在しているぞ。

接触判定がなくなるのは、一部の必殺技（フェニックスアロー、龍爪撃、柳樹連撃、トルネードキック、影うつしなど）や攻撃避けの使用で、特定の攻撃（イリュージョンダンス、リョウとロバートの龍虎乱舞など）を食らった直後ぐらいだ。



▲龍虎乱舞をキメると、相手が起き上がるまで、その真上を通過できる

投げられ判定

投げ技を食らう状態が否かを示す。投げ技の欄（→P.161）でも説明しているが、投げられ判定だけか消えている場合や、逆に、全身が無敵になっている状態でも投げられ判定は残っている場合があるので注意しよう。



▲動作開始から投げられ判定だけが消滅してしまうバーニングナックル



▲開始直後は無敵なのに、投げられ判定は残っている鉄球大暴走

位置判定

そのキャラが地上にいるか、空中にいるかの判定。地上の投げ技を食らうかどうか、あるいはダメージを受けたときの反応（→P.174）で識別できる。宙に浮いているからといって、空中扱いとはかぎらないので気をつけよう。



▲地上での基本技やぶつ飛ばし攻撃は、たとえ宙に浮くものでも



▲すべて地上扱いになる。地面に立ったまま、のけぞっているのが証拠だ

リアクション

攻撃がヒットした相手は、さまざまな反応（リアクション）をするが、その内容は、ヒットした攻撃と相手の状態によって大きく異なる。リアクションは、ヒット効果、ヒットストップ、ヒットバックの3種に分類可能だ。

これらの要素は、見た目の演出だけでなく、連続技がキマるかどうかに大きく影響してくるぞ。

ヒット効果

ヒット効果とは、攻撃を食らったキャラが自動的に行う動作のこと。その内容は、食らった攻撃とそのときの位置（地上か空中か）によって変化する。右表で具体例を挙げ、それらのちがいを説明しよう。なお、右で紹介した以外のヒット効果は以下のとおりだ。

●転倒……しゃがみ強キック（足払い）を食らったときのヒット効果。ダウンとちがいで、空中で同じ技を食らうと「吹き飛び」になる。

●ぶっ飛ばし……大きく後方へ吹き飛ばしてダウン。ぶっ飛ばし攻撃の効果。

●燃焼……体全体が赤く光る。ただし、その後のリアクションは技ごとに異なっており、間払いなら燃焼→のけぞり、鬼焼きなら燃焼→ダウン。

●感電……体全体が白く光る。燃焼と同様に、その後はのけぞりかダウンへ移行。雷光拳は、開始直後はのけぞりだが、最後だけダウンに切り替わる。

のけぞり(基本技)

身体を曲げて後方にズレる。基本技の大半は、このヒット効果を持つ。空中の相手には「吹き飛び」となるが、ダウンはしない。

のけぞり(必殺技)

同じ「のけぞり」でも、基本技と必殺技には大きなちがいがある。必殺技は、空中の相手は「吹き飛び」のあと、ダウンさせるのだ。

ダウン

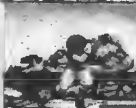
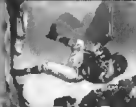
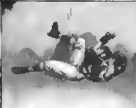
多くの必殺技がこのヒット効果を持つ。地上でも空中でも効果は変化せず、「転倒」よりも相手の倒れている時間が長い。

たたきつけ

たたきつけ攻撃や、菱花の3段目のヒット効果。地面に急速落下したあとダウンするが、地上の相手にはのけぞりとなる。

VS地上

VS空中



気絶

攻撃がヒットすると、技ごとの「気絶値」が相手に加算される。そして、その合計が50を越えると、いきなりそのキャラが倒れ（倒れない場合もある）、気絶してしまう。気絶中は、移動やガードを含む、あらゆる行動が不可能。連続技の格好のマトになってしまふぞ。

蓄積された気絶値は、1/60秒ごとに0.15625(5/32)ずつ減っていく。そのため、相手を気絶させるには、短時間で攻撃を当てつけねばならないのだ。ただし、CPUルガールだけは回復力が高く、絶対に気絶しない。

一方、気絶しているキャラは、レバ

気絶条件＝気絶値の合計が50を越える



▲気絶条件を満たしたキャラは、高く吹き飛び、血しぶきをだして倒れる



▲連続回復をはかると、気絶マーク（緑色の円）が大量に発生するぞ

一やボタンを入力すると、1回につき5/60秒ぶん回復が早くなる。レバーを回しながらボタンを連打するのが、もっとも効率のいい方法だろう。

なお、前作とのちがいは、技ごとの

気絶値がランダムで最大3も減ってしまうこと。つまり、気絶値が10なら、10～70のいずれかに変化するのだ。これにより、前作にあった気絶連続技が非常に成立しにくくなっている。

ヒットストップ&硬直時間

攻撃を受けたキャラには、「ヒットストップ」と「硬直時間」という、二つの行動不能な時間帯が発生する。

「ヒットストップ」とは、攻撃が当たった瞬間（＝ヒットマークが表示される間）に互いが硬直する状態のこと。

その時間は、ヒット時もガード時も12/60秒だが、攻撃回数から非常に多い攻撃（真空片手駒、雷光拳、クラークのバルカンパンチ、シャイニングクリスタルビット、超必殺忍蜂の燃焼状態など）は5/60秒と短い。必殺技キャンセルやガードキャンセルの受付時間も、これに合わせて短くなるぞ。

「硬直時間」は、ヒットストップ後、攻撃を受けたキャラだけが硬直（のけ

ヒット時

弱

12 12

ヒットストップ 硬直時間

強

12 22

ヒットストップ 硬直時間

ガード時

弱

12 11

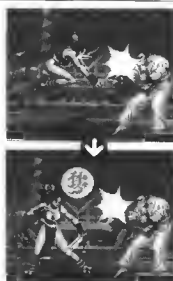
ヒットストップ 硬直時間

強

12 21

ヒットストップ 硬直時間

ぞりなど）する時間で、これも技ごとに長さ異なる。なお、基本技の硬直時間は上図のように統一されている（ジャンプ攻撃は地上の弱攻撃と同じ）。



「たたきつけ攻撃は、ヒット時もガード時もヒットの表示中に落下し、着地しちゃうのだ」



▲相手に攻撃を当て、ヒット ▲互いのキャラが硬直するが、 ▲本来なら、落下中に食らうストップが発生させると…… 飛び道具は硬直しないので はずの飛び道具を回避できる

ヒットバック(反動)

ヒットバックとは、「反動」という別称のとおり、攻撃を受けたキャラが後方へ押されていく現象のこと。

ヒットバックの大きさ（移動する距離）は、受けた攻撃によって異なり、地上の弱・基本技とジャンプ中の基本技（弱強共通）を1とした場合、地上の強・基本技や必殺技は2倍強、ぶっ飛ばし攻撃は3倍強になる。これはヒット時もガード時も同じだ。

また、パワーゲージが満タンになっている場合は、上記のヒットバックの大きさから1.5倍に増加するぞ。

なお、ヒットバックで移動しているキャラが攻撃を受けると、それまでのヒットバックが無効になる。弱攻撃を連発すると、なかなか間合いが広がらないのはそのためだ。

めくり

▶めくりジャンプ攻撃を受けたキャラは、相手が着地する方向（後方）へ押されるため、間合いが離れるどころか、密着してしまう



画面端

◀画面端の相手に攻撃した場合のみ、相手に与えられるはずの反動が攻撃したキャラに与えられる。ただし、下のような例外もある



画面端の例外

▶飛び道具や突進技を当てたときは、攻撃側にも反動が発生しない。空中の画面右端にいる相手に攻撃を当てたときも反動はゼロだ



ダメージ

『KOF』シリーズでは、体力ゲージとパワーゲージは、どちらもドット=2ポイントとして換算されている(参考までに、ゲーム画面は縦224×横320ドット)。

このゲームで、与えるダメージが増減する条件は以下の6種類。なお、カウンターや体力差といった要素は、ダメージ量には影響しないぞ。

①キャラごとの耐久力……与えたダメージは、相手キャラ固有の耐久力により表②のパーセンテージに減らされる。

②体力による耐久力の修正……相手の残り体力によって、表②から表①の減



▲鉄球が碎撃で相打ちにしたところ。ランダムによるダメージ量の増減で、ゲージの減りが微妙にちがうことがわかるだろう

体力ゲージの
最大値(長さ)=207(103ドット)



少率を引く(=耐久力の増加)。

③パワーMAXの有無……パワーMAX時は超必殺技以外の与えるダメージが1.5倍になる。ただし、超必殺技もパワーMAX+体力ゲージ満潮時のみ1.2倍になる。また、パワーMAXだと、受けるダメージも1.125倍に増えてしまう。

④複数ヒット……複数ヒットする技の与えるダメージは、0.5倍、0.25倍、0.17倍……と半減していく。

⑤ランダム……あらゆる技に影響。100～70%の幅があるが、85%前後になるケースが多い。

⑥対CPU戦……CPUキャラだけは、無条件で与えるダメージが1.125倍される。また、CPU柴舟&ルガールは、対戦で使うときよりも耐久力が高い。

◀体力ゲージ。残り体力が写真の状態から、ブランク部分が赤く点滅をはじめる

●表①:残り体力によるダメージ減少率

相手の残り体力	修正値
207～129	8%
128～85	16%
84～33	24%
32～17	32%
16～0	48%

●表②:ダメージ減少率の個人差

使用キャラ	減少率	使用キャラ	減少率
京	80.0%	デン	80.4%
紅丸	80.8%	キム	78.4%
大門	78.4%	チャン	82.0%
リョウ	80.0%	チョイ	73.8%
ロバート	80.0%	ユリ	81.2%
タクマ	80.0%	舞	81.2%
テリー	80.0%	キング	80.8%
アンディ	81.2%	庵	80.0%
ジョー	79.1%	影二	80.1%
ハイデルン	80.0%	ビリー	79.8%
ラルフ	80.0%	柴舟	80.0%
クラウ	80.0%	ルガール	80.0%
アテナ	80.8%	CPU柴舟	65.9%
ケンスウ	80.0%	CPUルガール	80.9%

チーム戦における勝者の体力回復量

チームバトルでは、ラウンド終了時に勝者の体力が少し回復するが、その割合は右表のとおり。前作では、最低でも24ドットぶん回復したことを考えると、同じキャラで勝ちつづけるのが、より困難になっているのだ。



◀残り時間が9以下の状況で勝つと、体力が8ドットしか回復しない

残りタイム	回復量(ドット)
60～50	28
49～40	24
39～30	20
29～20	18
19～10	12
9～0	8

ケズリによるダメージ

ケズリによるダメージ量は、その攻撃がヒットしたときのダメージ量から算出されるため、パワーゲージが満タンになったり、ガード側の体力が少なくなれば、そのぶんケズリのダメージも増減する。平均的なダメージ量とケズリの割合が増えた(*)ので、ケズリでKOされるケースが多くなった。

ケズリによる
ダメージ = ヒット時の
ダメージ × 1/4

*前作では「ヒット時のダメージ×1/8」

また、強制ガードによるケズリは、連続技のように、与えるダメージが半減していくが、鉄球大回転と轟爆炎砲は強制ガードが成立するに、ダメージ

量は変化しない。どちらも、攻撃開始からケズりつづければ、ヒット時と同等(前者はそれ以上)のダメージを与えることができるぞ。

得点

得点という要素は、対CPU戦だけの
もので、対2P戦では加算されず、コン
ティニューをすると0点にもどされる。

得点を増やす方法は二つ。攻撃を相
手にヒットさせるか、ステージを勝ち
抜けばいい。連続技をキメたり、ガー
ドキャンセルに成功しても、ボーナス
点は入らないぞ。

攻撃がヒットした場合、ダメージ量
とは関係なく、技ごとの得点が加算さ
れる。基本技+αの得点は右上の表を

●基本技+αの得点(1HITあたり)

攻撃内容	弱◎	弱△	強◎	強△
立ち	100点	200点	300点	400点
しゃがみ	100点	200点	200点	300点
ジャンプ	300点	300点	400点	400点

参考に。それ以外の得点は、§1の技
表を参照してほしい。

ちなみに、通常投げの得点にも法則
性があり、投げタイプは1000点、つか
みタイプは1回攻撃することに200点が
加算されるようになっている。

ぶっ飛ばし攻撃

800点

カウンター攻撃

900点



▲時間切れで相手が硬直
しているときにヒットさ
せた攻撃も得点が入るぞ

ボーナス・ポイント

ライフボーナス=1ポイントにつき10点(最高2,070点)

タイムボーナス=1カウントにつき100点

パーフェクトボーナス=1回につき10,000点

得点は、攻撃をヒットさせたときだ
けでなく、規定本数を獲得し、そのステ
ージを勝ち抜いたときにも得られる。

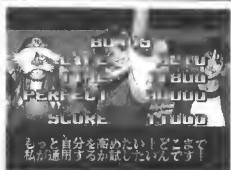
右のカコミにあるのが、ボーナスの
種類と得点。勝利時に残された体力&
制敵時間や、体力を満タンにしたまま
勝ち「パーフェクト勝ち」を行なった
回数によって変化するのだ。

それらのボーナス点は、ステージを
勝ち抜いたとき、シングル戦なら2ラ
ウンド、チーム戦なら3ラウンドぶん
まとめて加算される。負けたラウンド
は無視されるぞ。

なお、パーフェクト勝ちとは、相手を
KOした時点の体力で判別するため、

勝ち抜き者の体力回復(→P.176)で
満タンになっても、それはパーフェク
ト勝ちとは認められない。

ただし、ハイデルンだけは例外で、
試合中にダメージを受けても、スト
ームブリンガーやファイナルブリンガー
による体力吸収で、自分の体力を満タ
ンまで回復しておけば、ちゃんとパー
フェクト勝ちになるぞ。



▲対CPU戦では、ステージを勝ち抜けば、
勝利メッセージとボーナス点が表示される

ハイスコアにまつわる話

ハイスコアを狙うべく、対CPU戦
の試合中に点数を稼ぐなら、カウン
ター攻撃が有効だ。得点が高いうえに、
そのまま連続技につなげば、パーフェ
クト勝ちにも持ち込めるぞ。

また、こまめにパワーをタメて、超
必殺技をキメる手もある。超必殺技の
得点は、そのほとんどが2,500点と高め
に設定されているからおトクだ(例外
は、超裂破弾の800点×10、クリスタル
シュートの1,500点、超必殺忍蜂の800
点×3)。できることなら、連続技に組

み込んでヒットさせよう。

パーフェクト勝ちを狙いやすいキャ
ラでチームを組むのも、ハイスコアへ
の条件の一つだ。全ステージでソツな
く勝てるキャラは、京、テリー、リョ
ウ、舞、庵、ルガールぐらい。



▲跳び込みからの連続技
に超必殺技を組み込ん
で、得点を稼ごう

また、ワザと負けることで、より多
くのラウンドを開いて、試合中の得点を
稼ぐテクニックも有効だぞ。



▲ハイスコアの初期画面。更新したハイス
コアは、電源を切っても保存されるぞ

テストモード

MVS(アーケード)版の場合

MVS版では、基板内部のテスト・スイッチを押すと、ゲームのルールを変更する「テストモード」になる。変更できるルールは以下のとおり。



▲これがテストモード。レバーとボタンでルールを変更できるのだ

●**プレイタイム**……制限時間(60)をカウントする速度。速い(約30秒)、やや速い(約42秒)、普通(約54秒)、やや遅い(約60秒)、遅い(約72秒)の5段階。初期設定は「普通」。カッコ内は実測時間。

●**コンティニュー**……継続プレイの可否。初期設定は「可能」。

●**デモサウンド**……オープニングやデモ画面でBGMと効果音を鳴らすか。初期設定は「あり」。

●**操作方法**……スタート直後の説明を行なうか。初期設定は「あり」。

●**難易度**……対CPU戦の難易度。1～8まであり、数字が大きくなるほどCPUキャラが強くなる。対2P戦には影響しない。初期設定は「4」。

●**クレジット/レベル**……難易度とクレジット数をそれぞれ画面下に表示するか。初期設定は「あり/あり」。

●**ゲームモード**……対戦形式を、チーム戦にするかシングル戦にするか。初期設定は「チーム戦」。

●**血表示**……血しぶきを表示するか。初期設定は「あり」。「なし」では、血しぶきが破裂マークに変わる。

ネオジオ&ネオジオCD版の場合

家庭用にも、ルールを変更する「オプション」モードがあるぞ。変更できるルールは、ネオジオ・カートリッジ版、ネオジオCD版ともに共通だ。

なお、変更したルールは、電源を切ったり、リセット・ボタンを押したり、ゲーム・オーバーになると、初期状態にもどされるので注意しよう。



▲MVS版のテストモードと比べると、家庭用は変更できる項目が少ない

●**難易度**……1～8の8段階。初期設定は「3(NORMAL)」。

●**パッドセット**……A～Dボタンの役割を変更する。攻撃避けや必殺技などで押すべきボタンも、それに合わせて変化するぞ。

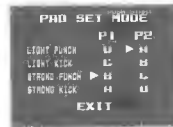
☆

さらにネオジオ・カートリッジ&CD版では、ゲームを開始すると、「GAME SELECT」で試合形式を以下の5種類の中から選ぶことができる。

・**SINGLE PLAY**……MVS版シングル戦モードと同じ。

・**TEAM PLAY**……MVS版のチーム戦モードと同じ。

・**SINGLE VS**……対2P戦専用のシングル戦モード。勝負がつくと、その



◀カーソルで指定してからボタンを押せば、配置を変更できるぞ

ままキャラクター選択画面になり、勝者側も使用キャラを変更できる。対戦中、画面上部にはそれぞれの通算成績(勝利数の合計)が表示されるぞ。

・**TEAM VS**……対2P戦専用のチーム戦モード。チーム戦であること以外は「SINGLE VS」と同じ。

・**SINGLE ALL**……対2P戦時は「SINGLE PLAY」と同じだが、対CPU戦を行なうと、全26キャラ連続対戦となる。MVS版にはない。

プレイヤーの保存

プレイヤー(進んだステージ)を記録する場合、ネオジオCD版なら、本体内部にメモリがあるのて問題ないが、MVS版とネオジオ・カートリッジ版は、別売りの「メモリーカード」を本体に差し込む必要がある。

データさえ保存しておけば、たとえ電源を切っても、データを読み込むことで、いままでも進んだステージと対戦相手からプレイを再開できるぞ。ただし、VSルガーについては、VS柴舟からの再スタートとなる。



◀ゲーム・オーバー後に記録。チーム・シングルで個別に記録できるぞ

§4

How To Win



対2P戦攻勢 基礎知識

対2P戦の魅力は、相手キャラやプレイヤーにより、毎回違った試合展開が楽しめることにある。

ここでは、対2P戦の攻略法を、全キャラ共通の基本戦術、使用キャラごとの得意戦術、の二部構成でお届けしよう。

なお、本書の攻略法は、ルール無用の対戦にも対応できるように永久連続技といったテクニクも容認している。ご了承のほどを。

コンビネーションの組み立てかた

コンビネーション（連係）を考案したり、実行するときは、以下のような基本事項を忘れないようにしたい。

①反撃のチャンスを与えない

……予備動作が長く、ツブされやすい攻撃は、事前に弱攻撃を仕掛けたり、キャンセルをかけたりすれば、攻撃前のスキを減らすことができる。飛び道具をタテに攻めるのも手だ。

また、後述の②や③をキメておけば、よほどのスキを見せないかぎり、相手は手をだしにくくなるぞ。

②相手の反撃を誘う

……①とは逆に、ワザと「反撃できそうな攻撃」をガードさせてから、相手が反撃してきたところを、無敵必殺技やカウンター攻撃などでツブす。

③相手のガードを混乱させる

……①や②を行なった結果、相手がガードを固めてしまった場合に有効。しやがみガード不能技や投げ技などを連係に組み込み、相手のガードを無効に

してしまおう。

また、必殺技による連係を多用して、相手に「ガードしたままではダメ」と思わせ、反撃や攻撃避けを試みたところに攻め込んでもいいだろう。

反撃させない①

▶弱攻撃とジャンプ攻撃は、たとえガードされても、相手より早く行動可能になることが多い。すかさず、つぎの攻撃を仕掛けよう



反撃させない②

◀フォロースルーが長めの攻撃も、終わりがけを重ねれば、反撃を受けないどころか、ヒット時なら連続技が成立することもある



反撃を誘う①



◀相手に突進したり、宙に浮く攻撃ほど、相手の反撃を誘いやすい



◀行動可能になると同時に迎撃。むやみに連発しなれば多用してもいい

反撃を誘う②



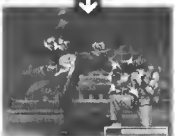
◀一瞬だけパワーをタメを誘える。近距離での攻防に組み込むのが有効だ

◀相手の攻撃や跳び込みを誘える。近距離での攻防に組み込むのが有効だ

ガードを無効化する



◀ジャンプ攻撃のあとには立ちガード不可の足払いを仕掛けるのがセオリー



◀それを逆手にとり、しやがみガード不可の攻撃を使うとヒットしやすい

ガードの重要性

ガードに成功すれば、ダメージを最小限に抑えられるし、ヒット時よりも

早いタイミングで行動可能になるため、反撃に転じることもしける。

ガード=反撃？

▶相手のラッシュは弱攻撃で止めたいが、相手の動向に注意しないと、「ワザと反撃を誘う」関係のエジキになりやすい



油断するな!!

◀地上攻撃のほとんどは、
しゃがみガードで防げる
が、これに頼りすぎている
と、しゃがみガード不能技
や投げ技を食らいやすい



ガードキャンセルのやりかた

ガードキャンセルをするときのポイントは、どんな状況で使うか、どの技でキャンセルさせるか、どのようにコマンド入力するか、に集約されるので、以下のカコミと、各キャラの攻略法を熟読しておこう。

一方、相手がガードキャンセルを狙っているときは、ガード方向を限定する足払いを多用したり、ガード不能の投げ技をキメるのが有効だ。強制ガードが成立する連係は、ガードキャンセルされる可能性が高い。使用厳禁。

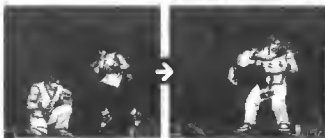
飛び道具がカモ

▶飛び道具はガードするまでのタイミングがわかりやすく、立ちでもしゃがみでも防げるので、ガードキャンセルを狙いやすい



過信は禁物

◀ガードキャンセルばかり狙っていると、投げ技を食らうことも。ガードキャンセル主体の相手には、スカッシュ投げで攻めるのが有効



ガード後に入力

一番ラクで安全。ガードしたのを確認してからコマンド入力を開始すれば、たとえ入力か望んでも、ガードの硬直ささえ解けていなければ、ダメージを受けることはない。慣れないうちは、こればけを狙おう。↓→、←↓→、←タメ→、↓タメ↑、ボタン連打などがやりやすい。



◀とくにタメ系コマンドが簡単で強力。光ったハイドルンには近づくな！

入力途中にガード

もっともテクニカルなもの。ガード後の入力がムズかしい→↓↘は、→←↘↓↘にアレンジして、←↘の入力中にガードできれば、比較的ラクにガードキャンセルできる。

↓↘←↘↓↘→や↓↘→←→などの
超必殺技でガードキャンセルするとき
も、この要領で入力しよう。



◀前進中に攻撃されたら、ガード+↓を打たなければ、→↓の技が発動する

入力してからガード

攻撃が当たる直前に、コマンドのレバー入力だけ終え、すぐガード方向に入力、そして攻撃をガードした直後に、ボタンを押して必殺技を発動させる。

基本的に、どんなコマンドでも可能だが、レバー入力の場合はガード方向になっている↓↘←、→↘↓↘←などはやりやすい部類に入る。



◀ ボタンの受付時間をキリギリまで引っぱれるように練習しておこう

ジャンプ

ジャンプという動作は、イッキに間合いをつめたり、相手の攻撃（飛び道具）を回避するなど、さまざまな使い道がある。しかし、ジャンプ中はガードできないというデメリットもあるのて、むやみに飛び込みは避けよう。

また、キャラや状況ごとの対空技を把握しておくことも大事だ。攻撃避けでの対処は、攻めに転じられる可能性が低いのでオススメできない。

三角跳び



◀画面外に跳ぶことで、落下位置を隠わせられるが、実用度はイマイチ

大ジャンプ

▶遠距離戦になると飛び道具を撃つ相手が多い。そこを狙って大ジャンプ。また、めくり大ジャンプ攻撃はガードされにくいので使える



めくりジャンプ

◀相手を跳び越えながら攻撃するほか、画面端の相手に打点の低い前方ジャンプ攻撃を当てると、反対側に着地できるので奇襲になる



たたきつけ攻撃

▶攻撃の出現が早いいため、空中戦に有効。また、地上の相手に当てると、すぐに着地できるので、連続技や奇襲に持ち込みやすい



ダッシュ移動

ダッシュ移動（ダッシュとバックステップ）は、瞬時に間合いをつめたり、離したいときに使う。しかし、移動中は無防備なので、間合いが大きく離れているときや、自分か撃った飛び道具を追いかけるような状況でない、攻撃を受けやすい。多用は禁物だ。

ただし、移動中に地面を走る（転がる）ものは地上必殺技、宙に浮くものは空中必殺技でキャンセルできるので、うまく利用すれば奇襲になるぞ。また、宙に浮くダッシュ移動は、着地の硬直を各種必殺技でキャンセルできる。これも有効活用したい。

必殺技キャンセル



◀こちらがダッシュするく、その着地を払いでキャンセルする相手には

▶移動モーションを空中必殺技でキャンセルして反撃することができ

着地キャンセル



◀空中必殺技がないキャラが、同じように足払いでキャンセルされた場合

▶着地直後の無敵必殺技で回避できる。必殺技での反撃も可能だ

しゃがみ歩き

テリ、アンディ、ジョー、キム、舞、ビリーが使用可能。↓タメを持続しながら移動できるので、写真のような奇襲が可能だ。

ただし、移動手段としての利用価値はゼロに等しく、相手の攻撃をくぐりながら前進、といった使いかたが成功するケースはまずないのが難点。



▲↓タメをしつつ、足払いなどをガードさせたあと

▲しゃがみ歩きすると、相手は油断して反撃してくる

▲そこを↓タメの必殺技で反撃。まさに奇襲攻撃

投げ技の使いかた

投げ技をからめた連係は、非難の対象になりやすいが、投げ技は「接近戦における瞬時の反撃」「ガードされっぱなしの状況を打破する」手段として導入されたことを考えると、そういった目的で使うのなら、遠慮する必要はないだろう。

攻撃避けを多用する相手にも、投げ技や移動投げ（百裂びんなど）が有効な攻め手となる。ただし、攻撃避けで相手を誘い、カウンター攻撃+αで反撃する連係もあるため、ときにはそ

の裏の裏をかき、接近→足払いでカウンター攻撃をツブそう。

こちらの跳び込みに攻撃避けを多用する相手には、着地したあとで、写真の「自動2択」を使うといい。そこから連係（必殺技キャンセル）を組ん

でおけば、たとえジャンプ攻撃がガードされても、先手を維持できる。

逆に、投げ技を回避したいときは、弱攻撃連打や無敵必殺技、後方ジャンプ（攻撃）で反撃しよう。通常投げによる投げ返しよりも確実だ。

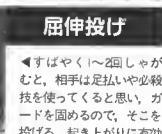
固め投げ

▶攻撃をガードさせたあと、少し前進して投げる。足払いとの2択に持ち込んだり、ジャンプ攻撃（とくにめくり）から仕掛けてもいい



屈伸投げ

◀すばやく1〜2回しゃがむと、相手は足払いや必殺技を使ってくると思い、ガードを固めるので、そこを投げる。起き上がりに有効



自動2択

▶近距離で→+CorDを入力すると、勝手に打撃が投げかわの2択になる。→+CorDのしゃがみガード不能技があるキャラは多用しよう



連続技

連続技は、確実に多くのダメージを与える手段として重宝する。各キャラ別の攻略法では、最低限マスターした

連続技を紹介しているが、ほかにも実用的かつ強力な連続技がたくさんあるので、P. 266の「連続技研究委員会」

もチェックしてほしい。

なお、ヒット時は回避できない連続技も、ガード時だと強制ガードにならずに、回避（反撃）されることがある。ガード時のスキが大きい攻撃を連続技に組み込むのは極力避けよう。

●弱攻撃からつながる連続技の特殊な使い道



直接

▲龍連牙を写真の間合いでガードする

▲行動可能になると同時に七拾五式 改を使っても

▲相手のガードが余裕で間に合ってしまう

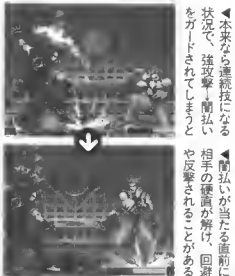


弱攻撃から

▲上と同じ状況で、七拾五式 改をヒットさせるには

▲ギリギリで反撃が間に合う弱攻撃を仕掛けてあと

▲七拾五式 改にキャンセルさせたほうがいい



◀本来なら連続技になる状況で、強攻撃・間払いをガードされてしまうと回避が間に合わない。相手が硬直が解けて回避や反撃されることがある

ぶっ飛ばし攻撃

この技の特徴は、ヒットした相手を長時間ダウンさせることだが、キャラによっては、リーチが長かったり、相手の足払いをツブしたりできるので、

意外な攻撃（迎撃）手段になる。これについては、空中ぶっ飛ばし攻撃も同様なので、それぞれ活用できる状況を把握しておく。

たとえガードされても、強攻撃よりも長く相手を硬直させるので、必殺技でキャンセルすれば、強制ガードで体力をケズることもできるぞ。

基本はコレ

▶相打ち覚悟で使い、相手をダウンさせたら、そのスキに移動したり、パワーをタメる。空中ぶっ飛ばしは、食らい投げ防止にも有効



◀全キャラのぶっ飛ばし攻撃は、地上・空中ともにキャンセルが可能だ

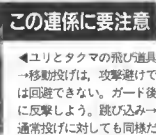
攻撃避けはどこまで使える？

攻撃避けの動作中は、投げ技以外の攻撃を食らわず、終了時のスキもない。おもに飛び道具や起き上がりに重ねられた攻撃に対して使っていく。カウンター攻撃が導入されたおかげで、動作中に攻め込まれる（投げられる）ケースが減ったのはウレシイ。

なお、攻撃避けはレバーを↓要素に入れていると使用できない（ししゃがみ弱キックが暴発してしまう）。ガード操作と兼ねるため、←に入れたながらAとBボタンを押すのがベストだ。

起き上がりに使う

▶起き上がりに攻撃を重ねられても、それと同時に攻撃避けを使えば回避できる。無敵必殺技がないキャラは、確実にキメておきたい



この運係に要注意

◀ユリとタクマの飛び道具→移動投げは、攻撃避けでは回避できない。ガード後に反撃しよう。跳び込み→通常投げに対しては同様だ

カウンター攻撃への切り替え

カウンター攻撃は、なかなか扱いづらいが、技の性能（リーチが長い、動作が速い）によっては、単発で使っても役に立つぞ。

攻撃避けの開始からカウンター攻撃に移行できる時間は短いので、相手の攻撃を引きつけてから使わないと、反撃が間に合わない。相手の攻撃

が終わる前にカウンター攻撃を使ってしまう（食らい判定が出現）、逆にツブされることがある。要注意。

すべてのカウンター攻撃は必殺技キャンセル可能で、相手のものをけぞらせる時間も長い。そのまま連続技（連係）に持ち込み、先手を奪回しよう。その入力方法としては、カウンター攻撃がレバー方向や押すボタンに関係なく、同じ攻撃になることを利用して、

- ①攻撃避けを行なう。
- ②必殺技コマンドのレバーだけを入力。
- ③必殺技コマンドのボタンを押して、カウンター攻撃に移行する。
- ④再度そのボタンを押す。

といった感じで操作すると、コマンドが長めの必殺技（超必殺技）でも、簡単にキャンセルできるぞ。



▲基本技→飛び道具といったケズリ狙いの連係には



▲ガード直後の攻撃避けで、飛び道具を回避すれば……



▲硬直している相手にカウンター攻撃+αがキマるぞ



▲大蛇薙の動作が見えたら、とりあえず攻撃避けを使う



▲そして、攻撃したのを確認してからボタンを押せば



▲カウンター攻撃がヒット。そのまま必殺技につなごう

パワーゲージのタメかたと使いかた

パワーゲージが満タンになると、与えるダメージが増えるうえに、超必殺技の使用とガードキャンセルが可能になる。スキあらば、パワータメを行な

うような間合いを心がけたい。

なお、パワータメをするときは、レバーを↓要素に入れておくと、攻撃避けなどが暴発せずにすむ。理想は✓に

入れておくことで、こうすれば←と↓へのタメができるばかりか、ボタンを離れた瞬間にしゃがみガードへ移行できる。覚えておこう。

パワーをタメるには？

最大の狙い目は、足払いやぶっ飛ばし攻撃などで、相手が転んでいるとき。飛び道具を、相手の起き上がりなどに重ねたり、必殺技キャンセルから仕掛けることで、相手の動きを封じてからタメはじめるのも有効だ。また、相手の攻撃をガードしまくって、ゲージを満タン直前でタメたあと、最後だけパワータメで……という手もある。



◀こちらが先手を維持すれば、中間・近距離で少しづつタメるのも可

パワーがタマったら？

基本はガードキャンセル狙い。超必殺技は、パワーMAXの制限時間（ガードorヒットなら画面上部のタイマーで約8秒、パワータメなら約18秒）の終盤か、確実にヒットする状況でのみ使うこと。また、あらゆる技の反動が大きくなるため、突進技をガードされても、反撃を受けにくい。それらを利用してケズりまくるのもいいだろう。



◀あの強・飛燕疾風脚も、パワーMAXなら、これだけ間合いが離れる

パワーをタメられたら？

とにかく、ガードキャンセルを警戒すること。なかでも、跳び込みや飛び道具は、ガードキャンセルのマトになりやすいので避ける。ガードキャンセルしづらい足払いを主体に攻めるか、ひたすら逃げまわろう。

ガードキャンセルを狙い、あからさまに待っている相手には、ジャンプ攻撃の空振りから投げるのが有効だ。



◀めくりジャンプ攻撃を使い、コマンドの方向を混乱させてもいいだろう

パワータメがあれば、挑発は不要なのか？

相手のパワーゲージを減らす「挑発」が、どんな間合いでも使用可能になったが、あいかわらずパワータメよりも減らすペースが遅く、実用度はイマイチ。挑発するヒマがあれば、パワータメをしたほうがお得だ。

しかし、自分のパワーゲージが満タンでパワータメする必要がないときや、超必殺技やガードキャンセルが強力なキャラ（ハイデルン、キム、アテナ、チンなど）を相手にしたときは、挑発を優先させたほうがいい。



◀挑発は、開始直後には中断できない点でも、パワータメに劣っている

チームメイトの組み合わせ

チームエディットが可能になったことで、チームの組み立ても、重要な戦術の一つとなった。

こちらが乱入した場合のみ、相手の天敵キャラを投入することができるが、あとあとのことを考えると、使い慣れたキャラで構成したほうがいい。

また、使い慣れた（強い）キャラを何番目にするかについては、諸説入り乱れているが、とりあえずオール・マイティに聞えるキャラほど、最初に持っているのが無難だろう。

チームメイトは？



▲どんなキャラとも均等に聞えるようにするため、飛び道具と強力な対空技を持った万能キャラを組み込んでおきたい。京、ケンスウ、舞、庵、などがオススメだ

順番は？



▲試合の流れをつかむために、得意なキャラは先鋒か次鋒に置きたい。アテナがいるチームは、彼女を先鋒にして、変身ポーズを堪能すること。基本だ(笑)



対2P戦 攻略

必殺の空中連続技でイッキにキメろ!

草薙 京

必殺技、基本技ともに使い勝手のよいものがそろっており、相手、間合いに関係なく、つねに互角以上の闘いを展開できる。また、新技の追加で、強力な連続技が可能となり、一発逆転性も非常に高い。まちがいなく最強を狙えるキャラクターだ。

しゃがみ弱キック



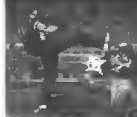
▶連打が効き、また意外にリーチも長い。接近戦では連係のつなぎや、とっさの反撃に重宝する。

遠距離立ち弱キック



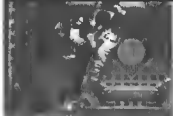
▶この技で相手をケンセリしつつ、接近戦に持ち込むのが基本戦法。地上戦の主武器だ。

→+D



▶しゃがみがガード不能技。足払いと併用すれば、簡単な足攻撃となる。

強・七拾五式 改



▶強・七拾五式 改の2段目をヒットさせることができる。弱・鬼焼きがオススメだ。



▶吹き飛ばした相手に追撃できる。弱・鬼焼きがオススメだ。

攻撃の組み立て

カウンター攻撃を主軸に相手を攻めたてよう

コンビネーション	A	しゃがみ弱キ → →+D → しゃがみ強キ → 間払い	連打の効くしゃがみ弱キックで相手を固めつつ、→+Dとしゃがみ強キの2択攻撃でガードを掻きまわす。
	B	カウンター攻撃 → 間払い → 強・七拾五式 改 → 弱・鬼焼き	攻めの中核を成す連係。ヒット時は連続技が成立するので、接近戦ではつねに狙ってきたい。
	C	弱・間払い → 強・零月 陽	遠距離からイッキに接近戦へと持ち込めるが、見切られやすい連係なので多用は禁物。奇策の一つとして覚えておこう。
連続技		近距離立ち強P → 強・七拾五式 改 → 強・間払い	一発逆転を狙うなら七拾五式 改+α、気絶を狙うなら間払いを使う。どちらも跳び込みからつながるぞ。

特殊攻撃の使い道

状況に応じて、鬼焼きと大蛇薙を使いわけろ

強力な連続技がある以上、攻撃力不足に悩まされることはない。パワーMAX時はガードキャンセルと超必殺技に専念したほうがいいだろう。

ガードキャンセルに使うのは、近距離なら鬼焼き、それより離れたら大蛇薙が有効だ。大蛇薙のコマンド入力に苦手な人は強・龍車で代用してもいい。カウンター攻撃は、攻撃判定の出現が早く、またリーチの長さも全キャラ中トップクラス。さらに、ここからの連係も強力だ。



▶ガードキャンセルには無敵時間のある弱・鬼焼きが一番確実



▶場合によっては、大蛇薙も非常に有効。動こうとした相手にヒットする

カウンター攻撃

▶京の強さを不動のものとしているカウンター攻撃→強・七拾五式 改。これを適当にくり返すだけでも、相手にとってはキツイ



状況別戦略

近距離での行動

ここで狙うべきは、前述のカウンター攻撃からの連続技。これを確実にキメるには、相手のガードをくずしておく必要がある。

→+Dを使った2択攻撃やめくりジャンプ弱キックなどで、相手のガードを揺さぶり、反撃を試みてきたスキを狙って攻め込むようにしましょう。



遠距離立ち強キックで、相手の足払いをかわしつつ攻撃



めくりに着効なジャンプ弱キック。食らい技には注意



地上戦の基本

ふっ飛ばし攻撃は、しゃがみ強キックと同等のリーチを持つ。闇払いでキャンセルして相手を追い込め

遠距離での行動

闇払いの強弱を使いわけ、先読みされないように撃ちながら、相手の行動をうかがうのが基本戦法。ここから接近戦に持ち込むか否かは、相手キャラや状況から判断しよう。

相手がジレて跳んできたら、強・龍車か前方ジャンプ直後の強キックなどで迎撃すればOK。

遠間で迎撃

闇払いの連射は、まず撃ち負けない。相手がアセって跳んできたのを確認してから強・龍車で迎撃だ

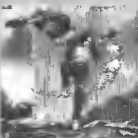


接近するには

接近戦に持ち込む場合、弱・零月、陽を移動手段として使う方法もある。フェイントとしても有効だ

有効な対空技

代表的なものは、弱・鬼焼と強・龍車。間合いが近ければ弱・鬼焼、遠ければ強・龍車を使う。ほとんどの場合、この二つで対処すればいいが、不意をついた跳び込みには、しゃがみ強パンチやジャンプ直後の弱キックなども有効だ。



通常の跳び込みに対しては鬼焼がOK。攻撃判定が非常に大きく、めくりジャンプも迎撃可能



しゃがみ強パンチは面倒な操作が必要で強い。庵のめくりジャンプにはこれで対抗しよう

起き上がりの攻防

起き上がり時の反撃手段には、弱・鬼焼が確実。強・龍車も変わった使いかたができるので、下の写真を参考にしてほしい。

相手の起き上がりを攻める場合は、中間距離で弱・闇払いを重ねてから連係に持ち込むといいたい。



無敵時間のある強・龍車、重ねてきた飛び道具も間合いにスリ抜ける



この状況なら、油断している相手も多いのでヒットする確率が高い

永久連続技について

本来、弱・七拾五式 改のあとでは追撃できないが、弱強のスリ替え(→P, 284)を使うことで、弱攻撃→弱・七拾五式 改(強にスリ替え)→追撃といった連続技も可能になる。このテクニックは非常に重要。京を使うなら、ぜひマスターしてほしい。



カウンター攻撃や弱攻撃から、弱・七拾五式 改で相手の隙を上げて



そのままだと強・七拾五式 改で弱りつづける。画面端から永久連続技だ

対2P戦 攻略

跳び込みからの連続技は切れ味バツグン!

二階堂紅丸

一発逆転性も秘めた跳び込みからの連続技を武器に、接近戦を挑むのが紅丸の戦闘スタイル。しかし、それ以外の攻め手にトボしいため、動きを読まれやすく、とくに飛び道具を持つ相手にはツライ闘いを強いられる。接近戦での技量が問われるキャラだ。

ぶっ飛ばし攻撃



◀瞬間、宙に浮くので、相手の足払いをかわすことができる。技同士のブツかり合っても意外と強い

空中ぶっ飛ばし攻撃



◀下方へ攻撃するため、ジャンプ直後に仕掛けられ、しゃがんだ相手にもヒットする

遠距離立ち強キック



◀紅丸の攻撃の中では最大級のリーチを誇る。相手のスキにたたきこめ

ジャンプ↓+D



◀紅丸の跳び込みに変化を与える重要な技。通常の跳び込みと使い分けて相手をつくらしめる

居合い蹴り



◀今回も紅丸の主力武器。居合い蹴り→反動三段蹴りの連続技は、かならずマスターしておこう

攻撃の組み立て

すべての連係は居合い蹴りに通ずる

コン ビ ネ ー シ ョ ン	A	しゃがみ弱Ⓚ×1~3 → 居合い蹴り → 強・雷靱拳	連係の最後に強・雷靱拳を仕掛けると、その後の反撃をツブしやすい。ガードされたあとのスキも少ないので安心だ。
	B	ジャンプ↓+D → しゃがみ弱Ⓚ → 居合い蹴り → 通常投げ	ジャンプ↓+D(フライングドリル)は相手の足元を狙って仕掛けること。ヒットの有無にかかわらず2択へ持ち込める。
	C	前方ジャンプ弱Ⓚ → しゃがみ弱Ⓚ → 居合い蹴り → ジャンプ直後の空中ぶっ飛ばし攻撃	立ちorしゃがみガードの2択。チンやチョイのような、背の低い相手には空中ぶっ飛ばし攻撃が当たらないので注意。
連 続 技		しゃがみ弱Ⓚ×1~3 → 居合い蹴り	跳び込みからでも簡単につながる、基本的な連続技。慣れてきたら、反動三段蹴りを追加して大ダメージを与えよう。

特殊攻撃の使い道

ガードキャンセルを使いこなせ

これといった超技を持たない紅丸にとって、ガードキャンセルは非常に重要なテクニックだ。パワーMAX時はガードキャンセルを主体に闘おう。

ガードキャンセルには、居合い蹴りを使うのがベスト。一発逆転を狙うなら超必殺技の雷光拳だが、多段技には負けてしまうので注意が必要だ。

カウンター攻撃は、見た目はどリーチがなく、技の早さも平均レベル。接近戦で相手のラッシュを迎撃する手段として使っていこう。



◀カウンター攻撃+強・雷靱拳が使える。間合いが近ければ居合い蹴り、真逆手駒・雷靱拳にもつながるぞ



◀ガードキャンセル・スパー相乗キックは相打ちになりやすい。やはり居合い蹴りが確実だ

一発逆転!

▶最後の切り札である、ガードキャンセル雷光拳がサクレツ! 誰もか死を意識するこの一瞬。相手の残り体力に注目してほしい



状況別戦略

接近戦命！ 一度近寄ったら、離れるな

近距離での行動

リーチの長い、遠距離立ち弱キックや遠距離立ち強キックなどで相手をケンセイしつつ、つねに跳び込むスキをうかがうのが基本戦略。

動きを読まれないためにも、ときには空ジャンプからのスかし投げやジャンプ直後の $\downarrow + D$ などをまじえ、相手の裏をかくことも大事だ。



◀ 遠距離立ち弱キックは長いリーチとスキの少なさが魅力



◀ リーチの長いしゃがみ強 \downarrow ダウンスえられるのは大きい



本領発揮だ！

◀ 跳び込みには前方ジャンプ弱キック、または前方ジャンプ強キックがよい。どちらもめくりには使える

遠距離での行動

遠距離からの攻め手がまったくない紅丸にとって、いかに相手に近づくかが最大の課題。大ジャンプやダッシュでイッキに近づきたいが、それによって見逃すほど相手もお人好しではないだろう。攻撃避け→前進を地道にくり返すか、ジャンプ $\downarrow + D$ でイッキに間合いをつめたいところだ。



◀ 下方向に強い空中ぶつ飛はし攻撃で跳び込むのもいい



◀ 飛び道具を前方ジャンプで跳び越えたい……



◀ ジャンプ $\downarrow + D$ を使って、対空技の空振りを読む

有効な対空技

真空片手駒（最後のモーション）とジャンプ直後の強キックがメイン。スーパー稲妻キックも早めに使えば対空技になる。また、不用意に跳び込んでくる相手には、その下をくぐってから投げたり、しゃがみ弱キックからの連続技を狙ってもいい。



◀ 真空片手駒の終盤が対空技になる。ABCD同時押しで強制中断し、タイミングを合わせよう



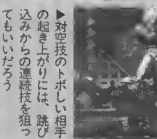
◀ 相手のジャンプをくぐって背後から攻撃。ただし、めくりジャンプ攻撃には気を付けること

起き上がりの攻防

こちらの起き上がりは、ガードに徹するのが基本だが、パワーMAXならガードキャンセル居合い蹴りを狙おう。相手の起き上がりには、真空片手駒の足先を重ねるのがいい。反撃されにくく、相手が画面端にいれば、強攻撃一発ぶんの体力をケズれるぞ。



◀ ガードキャンセル居合い蹴りが使用できない状況であれば、すなおにガードするのが懸命



◀ 対空技のトボしい相手の起き上がりには、跳び込みからの連続技を狙ってほしい

キャンセル雷光拳をキメる

ガードキャンセル雷光拳は、強力な反撃手段だが、いざ実行してみると思ったよりもむずかしい。比較的やりやすい方法として、以下のような入力方法があるので、参考にしてほしい。これをマスターすれば、戦力アップは確実だ。



◀ $\downarrow + C$ と入力してから相手の攻撃をガード。落ち着いて入力しよう



◀ その直後に $\downarrow + C$ でガードキャンセル雷光拳の完成だ



対2P戦 攻略

圧倒的なパワーで相手をねじふせる!

大門五郎

スピードはないが、その欠点を補って余りあるパワーが最大の武器。たとえ相打ちになっても、体力負けすることはないので、つねに相手にプレッシャーを与えながら闘うことができる。全キャラ中最高の投げ間合いを持つ必殺投げも強力だ。

しゃがみ弱パンチ



▶連打が効き、接近戦で役立つ。密着状態から連発するだけでかなりのダメージを与えられる

前方ジャンプ強キック



▶下方に攻撃するので相手の対空技をツブしやすい。足先が当たるとよに跳び込むのが効果的

弱・地雷震



▶遠間から飛び道具を連発するような相手には、この技で對抗する。相打ちになりやすいのが難点

ぶっ飛ばし攻撃



▶リーチが長く、攻撃力も大きい。相打ち覚悟で相手をタウチさせよう

天地返し



▶必殺技の中ではもっとも間合いが広く、使う機会も多い。攻撃避けから使うのがセオリーだ

攻撃の組み立て

打撃技or必殺投げの2択が中心だ

コンボ ネーション	A	(相手から少し離れて)攻撃避け → 必殺投げ	ヘタなカウンター攻撃より強力。連係の合間に組み込むと効果的だ。必殺投げは天地返しか超必殺技で(以下同様)。
	B	しゃがみ弱◎×1〜3 → 遠距離立ち弱◎ → 遠距離立ち強◎ → 必殺投げ	遠距離立ち弱◎のあとに相手が動こうとすれば攻撃がヒットする。遠距離立ち強◎は、切り株返して代用してもいい。
	C	遠距離立ち弱◎ → 弱・超受け身 → 必殺投げ	連係Bの遠距離立ち弱◎から、さらに攻めつづけるときに使う。超受け身→必殺投げは、よく使うので覚えておくこと。
連続技		しゃがみ弱◎×1〜3 → 天地返し	しゃがみ弱◎をガードされたときは、連係Bに持ち込むか、一瞬待ってから天地返しによる固め投げる狙おう。

特殊攻撃の使い道

人並みはずれた破壊力で一撃粉碎だ!

パワーMAX時の大門には、攻撃力の上昇に加え、超必殺技という特典がついてくる。近づくのが困難な相手でないかぎり、こまめにパワーをタメるようにしておこう。

超必殺技の地震極楽落とは、投げ間合いの広さが魅力。コマンドの形態上、入力に失敗しても天地返しにバケてくれるし、ガードキャンセルも実行しやすい。ガードキャンセル超受け身→必殺投げという手もあるが、確実とは言い切れない。



▶パワーMAX時なら通常投げもこの威力。光った門は本当にコワイ



▶リーチは短いが、対空技に向いている大門のカウンター攻撃。地上でヒットしたら、必殺投げでキャンセルしよう

驚異の投げ間合い

▶地震極楽落とは、しゃがみ弱パンチが当たらない間合いでも使用できる。攻撃避け→地震極楽落とは、今回も手軽で強力だ



状況別戦略

パワーをタメたら投げまくれ!

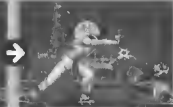
近距離での行動

しゃがみ弱パンチを主軸に攻め、相手がガードを固めたところで必殺投げをキメよう。不意をついた前方ジャンプ弱キックや、めくりジャンプ強パンチから直接投げてもいいだろう。

少し間合いが離れたら、遠距離立ち強パンチで相手の後方ジャンプや反撃をツプしながら間合いをつめたい。

反撃を許すな

▶遠距離立ち弱キック→遠距離立ち強パンチの連係で、相手の反撃をツプす。逃げるチャンスも与えるな



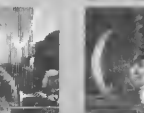
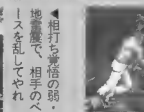
足払いを投げる

◀切り株返しの足元無敵を利用すれば、こんな芸当も可能。ただし、無敵時間は一瞬なので多用は禁物



遠距離での行動

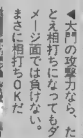
必殺投げを活かすには、近距離戦に持ち込むことが大切。相手の飛び道具に対しては、超受け身や攻撃避けでかわしたり、相打ち覚悟の弱・地雷蔵でダウンさせてから近づく。前方・大ジャンプ強キック（中間距離なら強パンチ）で跳び込み、しゃがみ弱パンチや必殺投げにつなぐのも手だ。



有効な対空技

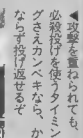
基本技ではしゃがみ強パンチ、必殺技では先読みの雲つかみ投げが有効だ。めくりジャンプ攻撃を、超受け身でくぐってから投げることもできるぞ。

確実ではないが、相手のジャンプ攻撃を攻撃避けでかわし、そのまま必殺投げをキメるのも有効だ。



起き上がりの攻防

起き上がり時の反撃には、必殺投げが有効。とりあえず攻撃避けを使い、様子を見てから投げてでもいいだろう。相手の起き上がりには、攻撃避け→必殺投げを仕掛けるか、相手が後方ジャンプで逃げると見越して、遠距離立ち強パンチを重ねていくのも手だ。



空キャンセルについて

投げ技が使用できない状況で、必殺投げ（超大外刈りがベスト）のコマンドを入力すると可能になる「空キャンセル」。これを応用すると、攻撃後のスキが減るため、基本技→基本技という連係のバリエーションが豊富になる。ぜひともマスターしよう。



◀基本技をガードor遠距離でヒットさせて必殺投げでキャンセルすると
◀中立ポーズに復帰するので、そのままラッシュをかけつづけよう



対2P戦 攻略

無敵の龍に死角なし!

リョウ・サカザキ

無敵技、突進技に地上&空中飛び道具と、前作でも必殺技に恵まれていたリョウ。それが今回、新必殺技やしゃがみガード不能技まで加わり、さらにパワーアップしている。

しゃがみ強キックやぶつ飛ばし攻撃、めくりやすい斜めジャンプ強キックなど、有効な基本技も多い。

これらをキャンセルし、地上では虎煌拳、空中では空中虎煌拳につなげていけば、相手の動きを簡単に封じることができる。また、しゃがみガード不能の→+C、空キャンセル可能な極限流連舞拳も使い勝手がいい。

しゃがみ強キック



▲地上攻撃で一審りイチがある、足先を当ててから、キャンセル虎煌拳だ

空中虎煌拳



▲上から相手の動きを封じる、読まれないうちに、タイミングをずらして撃とう

極限流連舞拳



▲ヒット時は追撃が可能、空キャンセルにも利用できるのが魅力だ

→+C



▲新に加わったしゃがみガード不能技、これで連係の幅を上げよう

攻撃の組み立て

キャンセル虎煌拳が基本

コンボ ーション ン	A	しゃがみ強④ ぶつ飛ばし攻撃	→ →	虎煌拳	攻撃判定の出現が早く、リーチのある技をキャンセルして、虎煌拳につなぐ。近〜中間距離で重宝する。		
	B	しゃがみ弱④	→	しゃがみ強⑤	→	強・虎煌拳	接近時に有効で、ヒット時は連続技になる。しゃがみ弱キックからしゃがみ強パンチへのつなぎはボタン連打でOKだ。
	C	→+C	→ →	しゃがみ強④ 弱・虎咆	しゃがみ強④からしゃがみ弱・虎咆につなぐ。しゃがみ強キックでガードをかくらなせる。虎咆は反撃ソブに使う。		
	連続技	近距離立ち強⑤	→	極限流連舞拳	→	強・虎煌拳 暫烈拳	跳び込みからキメれば破壊力・大。極限流連舞拳のあとは、気絶狙いなら虎煌拳、ダメージ優先なら暫烈拳で追撃。

特殊攻撃の使い道

龍虎乱舞は予備動作が大きく、単体で使用しても、まずガードされるため、弾道の高い飛び道具を放られるという長所も活かしにくい。だが、近距離での攻撃、または相手の跳び込みをガードキャンセルしてだせば、比較的キマる。パワーMAXで、相手にラッシュをかけられたときがチャンスだ。

そのほかのガードキャンセルには、虎咆と極限流連舞拳がオススメ。虎咆は無敵技なので、一方的に負けることがない。極限流連舞拳も、多段技や跳

狙いはガードキャンセル

び込みに対しては十分使える(虎咆よりコマンド入力簡単なので、使い勝手はいい)。また、タメができていれば飛踢疾風脚でもOKだ。

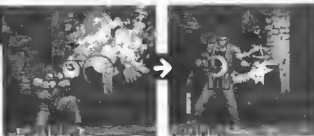
カウンター攻撃は、動作が重く、リーチもないので使う必要ナシ。



▲龍虎乱舞はガードキャンセルで、最後のやでガードしてからCボタンだ

これがオススメ

▶多段技には極限流連舞拳を確実にキメたい。追撃も可能なので、虎咆よりも大きいダメージを与え、さらに相手をダウンさせられる



状況別戦略

近距離での行動

しゃがみ強キック or ぶっ飛ばし攻撃→虎煌拳の連係で攻めていく。ギリギリ足先が届く距離なら、相手によっては反撃を受けない。虎煌拳を跳び越されても、虎咆が間に合うぞ。

接近時は、連打の効くしゃがみ弱キックを使う。そこからしゃがみ強キック or 強パンチ→虎煌拳や、→+C など



▲ぶっ飛ばし攻撃！
虎煌拳が基本。跳んできたら虎咆で迎撃

の連係で多彩に攻めよう。しゃがみ強キックを空キャンセルし、→+C が足払いの2択につながるものも有効だ。相手が攻撃を空振りしたときは、極限流連舞拳+αで反撃を試みたい。



▲しゃがみ弱キックを数発ガードさせてから、→+C を使う



▲極限流連舞拳は、即座にコマンド入力できるようにしたい

遠距離での行動

虎煌拳と空中虎煌拳で相手の動きを封じる。虎煌拳を見てからの跳び込みなら、虎咆で問題なく落とせるぞ。しかし、先読みして跳び込まれる場合は、手痛い反撃を受けてしまう。

そうならないためにも、地上では弱強の緩急をつけたり、たまには空中虎煌拳を撃たずに空ジャンプしたり、ジ

ャンプ強キックでの跳び込みも混ぜておこう。飛び道具の撃ち合いになったら、霸王翔吼拳を使ってもいいし、虎煌拳の連射（→P, 282）や、空中虎煌拳も効果的。

体力をリードされたときなど、虎煌拳ではラチがいかない場合は、弱・虎煌拳を強・飛燕疾風脚で追いかけて、接近戦に持ち込む。ガードされそうなら、追加コマンドで弱にスリ替えよう。



▲ダッシュ中の空中虎煌拳は相手の足払いをかわせる



▲虎煌拳の連射は、相手にとって、かなりイヤなものだ

有効な対空技

やはり無敵対空の虎咆がいい。仕掛けるのが早いと相打ちになりやすいが、引きつけばまず勝てる。

虎煌拳や空中虎煌拳を先読みして、遠距離から大ジャンプで跳び込んでくる相手は、前進してぐぐるか、後方ジャンプ強キックで迎撃しよう。



▲引きつけて使えば、まず負けない。めくりを言めた跳び込みへの対処は、これ一つでOK



▲虎咆がスカッてしまえば、その遠距離からの跳び込みは、空中で迎撃するようにしよう

起き上がりの攻防

こちらの起き上がりは虎咆が確実。足払いにも反撃できるぞ。ただし、攻撃避けなどでスカされる場合もあるので、過信はしないように。また、パワーMAX時なら、重ねられた攻撃にガードキャンセルで反撃してもいい。極限流連舞拳や龍虎乱舞がオススメだ。

相手の起き上がりには、しゃがみ弱キックからの連係や、めくりジャンプ強キックで攻めよう。遠距離なら弱・虎煌拳を重ねてもいい。無敵対空でスリ抜けられても、ガードや必殺技で対処できるからだ。



▲直接仕掛けるより、ガードキャンセルのほうがリスクは少ない。MAX時は的確に狙っていこう

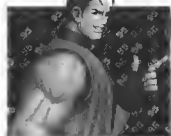
極限流連舞拳のスキについて

極限流連舞拳を使うときは「霸王翔吼拳にバケやすい」ことに注意したい。とくに、ダッシュや前進してから極限流連舞拳は確実にバケる。相手の目前で、スキだらけになるのは危険だ。また、極限流連舞拳は攻撃避けて回避されてしまうので、連続技や通常投げと併用して悪むせよう。

それに関連して、前進してからのCボタン投げが、→+C にバケやすい。とりあえず、自動2択になるが、やはりスキがあるので危険。通常投げは、Dボタンで行なおう。



▲優先順位の関係で、ダッシュや前進からは極限流連舞拳をだせない



対2P戦 攻略

今回も必殺技が強力!

ロバート・ガルシア

ロバートはリョウと同じく、飛び道具、突進技、そして無敵技と、必殺技が三拍子そろっている。攻めも守りも自在なのが特徴だ。また、新技の極限流連舞脚も加わり、連続技や連係などにおける攻め手の幅が広がっている。

基本技では、しゃがみ強キックやぶっ飛ばし攻撃、斜めジャンプ強キックが攻めの主軸となる。

必殺技は、龍撃拳、龍牙、極限流連舞脚がメインで、状況に合わせて飛燕疾風脚や飛燕龍神脚といったカンジ。使える基本技は少なめだが、そこは強力な必殺技でフォローしよう。



龍撃拳

▲発射後のスギが短くなった。龍牙とセットで一踏ませて落とすのが基本



極限流連舞脚

▲連続技に組み込んだり、空キャンセルに使用したり、用途の広い新必殺技だ



龍牙

▲今回も頼りになる無敵技。迎撃や対空、そしてガードキャンセルに使う



ぶっ飛ばし攻撃

▲地上の基本技で一番使える。龍撃拳でキャンセルして相手の動きを封じよう

攻撃の組み立て

龍撃拳&龍牙の使いかたがポイントだ

コンボレーション	A	ぶっ飛ばし攻撃 カウンター攻撃	→ 弱・龍撃拳	ぶっ飛ばし攻撃は、見た目よりリーチがある。しゃがみ強キックでの代用も可。カウンター攻撃は乱戦時の先手奪回に。
	B	ダッシュ	→ 弱・龍牙 → 極限流連舞脚	無敵技の龍牙と、ガード不能技の極限流連舞脚を使った奇襲。攻撃駆けを使う相手には、通常投げを狙うのも手。
	C	弱・龍撃拳 → 強・飛燕疾風脚 → 弱・龍牙		飛び道具をタテに接近。飛燕疾風脚がガードされそうなら、追加コマンドで弱にすり替えよう。最後の龍牙はフォロー。
連続技		近距離立ち強◎ → 極限流連舞脚	→ 強・飛燕疾風脚 → 前方ジャンプ強Ⓚ	極限流連舞脚の動作中にVタメを作り、吹き飛んだ相手に追撃。気絶狙いなら、しゃがみ強パンチ→強・飛燕疾風脚を。

特殊攻撃の使い道

ガードキャンセルでイツキに体力を奪え

パワーMAXになったら、とりあえずガードキャンセルを考えよう。基本は無敵技の龍牙だが、接近時には極限流連舞脚+α、跳び込みに対しては龍虎乱舞もキメられる。どちらも大ダメージを与えられるので、チャンスがあれば狙っていきたい。

カウンター攻撃はリーチが長く、単発でも使える。ヒット時は連続技につなげたいが、どの必殺技でキャンセルしても空振ることが多いので、龍撃拳からの連係に持ち込もう。



▲単体では使えない龍虎乱舞だが、ガードキャンセルならかなりメーやすい



▲多段技に対しては、龍牙よりも追撃可能な極限流連舞脚のほうがオトク

無難につなげる

▶カウンター攻撃そのものは強力だが、龍牙、玄鳳御、極限流連舞脚への連続技は、密着時でないダメ。龍撃拳でキャンセルしよう



状況別戦略

極限流連舞脚を活用せよ!

近距離での行動

連係A→Bが基本。そこに、攻撃避け→龍牙、ジャンプ直後の強キック→弱・飛燕龍神脚などの連係を混ぜ、多彩に攻めよう。そして、狙うべきは近距離立ち強パンチ→極限流連舞脚+αの連続技。強パンチがガードされても、空キャンセルになるので、連係が途絶えることはない。なお、しゃがみ強キ

ックを空キャンセルし、再度しゃがみ強キックにつなげるのも有効だ。

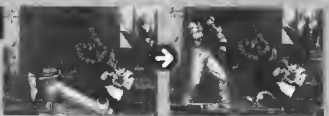
相手に接近するときは、弱・龍撃拳をダッシュか弱・飛燕疾風脚で追いかけるというだろう。

空キャンセルを使え

▶しゃがみ強キック→龍撃拳と思わせて空キャンセル。相手より早く行動可能になるので、しつこく攻めよう



▶弱・龍撃拳をダッシュで追い、龍牙または極限流連舞脚だ



遠距離での行動

遠距離でも龍撃拳がメイン。強弱の緩急をつけて撃ちつつ、相手を押さえ込もう。たとえ跳び込まれても、龍牙で迎撃できる。攻撃避けでネバる相手には、弱・龍撃拳を強・飛燕疾風脚で追いかけて、接近戦に持ち込みたい。飛燕疾風脚がガードされそうなら、弱にスリ替えることを忘れずに。



▶龍撃拳は、読まれないように撃つことを心がけよう

跳び込むときは、ジャンプ強キックか大ジャンプ飛燕龍神脚がいい(ジャンプ強キック→キャンセル飛燕龍神脚でもOK)。相手の足下を狙えば、ガード後の反撃が届きにくいからだ。



▶飛燕龍神脚は、空技のタイミングをスズすることも可能だ



▶強・飛燕疾風脚はガードされそうなら弱にスリ替える

有効な対空技

無敵技の龍牙が確定だ。しかし、ギリギリまで引きつけないと、相打ちになってしまう。また、相手に跳び越されそうな状況では、龍牙が空振りしやすいのが難点だ。セルフ・ディレクションはアテにせず、攻撃避けかガードに徹したほうが安全だろう。



▶龍牙は引きつげがキャンセル。跳び込みを確認してから、ひと呼吸置いて仕掛けるというだろう



▶めくられるような状況では、攻撃避けかガードでガマンする。龍牙は空振り後の反撃がコワイ

起き上がりの攻防

起き上がり時に使うのは龍牙が最適。見た目よりも横へのリーチが長く、重ねられた足払いも迎撃可能だ。

相手の起き上がりには、キャンセル龍撃拳で攻める。強力な無敵技かカウンター攻撃を持つ相手には、中間～遠距離から弱・龍撃拳を重ねよう。



▶無敵から無敵となるので強力。ライバルはスリ投げのみだ



▶ぶつ飛ばし攻撃→龍撃拳などの連係でラッシュをかけよう

極限流連舞脚のいろいろ

極限流連舞脚をキメたあとの追撃は、ダメージ重視の強・飛燕疾風脚がセオリーだが、かわりに前方ジャンプ直後の強キックを当て、相手の着地を攻めることもできる。相手の着地を攻めることもできる。相手か何もしないようなら極限流連舞脚or通常投げ、反撃しそうなら龍牙を使おう。

また、基本技→極限流連舞脚で空キャンセル→ダッシュ→極限流連舞脚や、ジャンプ弱キックのヒット中に飛燕龍神脚のコマンドを入力→着地キャンセル飛燕龍神脚(空振る)→極限流連舞脚or通常投げもオススメ。



▶ジャンプ強キックで追撃すれば、相手より早く着地できるぞ



対2P戦 攻略

連係は最大の防御なり タクマ・サカザキ

無敵技、もしくは対空技と呼べる攻撃を持っていないのが大きな難点。そのため、防御面に不安はあるが、攻撃する側にまわれば、スキの少ない基本技や必殺技で相手の動きを封じることができる。また、一瞬のスキに強力な連続技をキメることも可能だ。

基本技では、しゃがみ弱・強キックやジャンプ強キックが使える。必殺技も性能が高く、ケンセイに有効な虎煌拳、必殺投げ&移動投げの翔乱脚、前後のスキがない飛燕疾風脚が強力。これらの連係で攻めつけることが、タクマの必勝パターンだ。

虎煌拳



◀キャンセルからの使用がメイン。弱強のスピード差を利用するといふ

翔乱脚



◀翔乱脚(移動投げ)は、虎煌拳などで攻撃避けてから使うのがセオリー

飛燕疾風脚



◀しゃがみ強キックの足を当てるから、キャンセルでつなげよう



◀通常は強を使い、ガードされそうなら、弱へのスリ替えで隙を一発に

攻撃の組み立て

飛燕疾風脚で押しまれ!

コンボ ネーション	A	しゃがみ弱④ → しゃがみ強④ → 虎煌拳 → 強・飛燕疾風脚	リーチのあるしゃがみ強キックの先端を当て、さらに必殺技でキャンセルする。地上でのメインはこれだろう。
	B	弱・虎煌拳 → 翔乱脚(移動投げ) → しゃがみ弱④	虎煌拳を攻撃避けてかわす相手には翔乱脚が有効。それをガードされたら、連打の効くしゃがみ弱キックでフォロー。
	C	弱・飛燕疾風脚 → 後方ジャンプ直後の強④ → しゃがみ弱④	しゃがみガードできないジャンプ直後の強キックを利用した2択攻撃。この2択は、跳び込みのあとでもOKだ。
連続技		しゃがみ強⑤ → 強・飛燕疾風脚 → 暫烈拳 → 虎煌拳	ジャンプ強攻撃からつなぐと、かなり強力な連続技になる。最後はどちらでもいいが、虎煌拳なら気絶させやすい。

特殊攻撃の使い道

龍虎乱舞は予備動作で反応されてしまうのが難点。単体で仕掛けても、ガードされ、反撃を受けることになる。ここぞという状況以外は使わず、パワーMAX時は、攻撃力増加とガードキャンセルを有効に活用したい。

ガードキャンセルには、翔乱脚(移動投げ)が適している。対空技としても信頼できるのがウレシイ。タメができていれば、イッキに大ダメージを与えられる強・飛燕疾風脚+αでもいい。多段技に対しても狙えるぞ。

ガードキャンセルには翔乱脚

カウンター攻撃は、攻撃判定の出現は早いから、リーチが短く、密着時でないといえないのがツライ。ヒットすれば、キャンセルで翔乱脚(移動投げ)などが連続技になるが、通常はキャンセル虎煌拳で問題ないだろう。

ガードキャンセルで

▶相手の跳び込みをガードキャンセルして翔乱脚をだせば、着地にキメることができる。しかし、スカし投げには細心の注意が必要



◀カウンター攻撃は、リーチを覚えるのが第一。キャンセルも忘れずに

状況別戦略

反撃のスキを与えるな!

近距離での行動

連係Aがメイン。虎煌拳のあとは、翔吼脚（移動投げ）や跳び込み、飛燕疾風脚で間合いをつめ、しゃがみ弱or強キックや後方ジャンプ直後の強キックをからめた連係でプレッシャーをかけよう。

そのほか、足払いの空振りを見切ってから翔吼脚（移動投げ）をキメるの

も有効だ。移動投げを警戒してガードを固める相手には、移動投げと同じポーズのダッシュで近づき、すぐに翔吼脚（必殺投げ）でキャンセルして攻め込むといいだろう。

イヤな連係

▶足払い→弱・飛燕疾風脚
→足払い→虎煌拳……と攻めつづける。反撃のスキを与えないようにすること



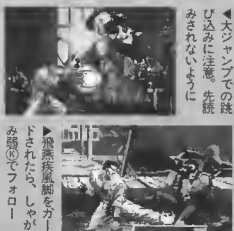
遠距離での行動

スキの少ない虎煌拳と、打ち消し能力がある霸王至高拳を使いわけば、飛び道具の撃ち合いを有利に展開できる。虎煌拳は、弱と強の飛行スピード差で緩急をつけていこう。

また、弱・虎煌拳や弱・霸王至高拳を撃ったら、すぐに△タメをはじめておけば（虎煌拳なら↓→△+Aと入

力するのが確実）、行動可能になると同時に飛燕疾風脚が使用できる。実際に飛燕疾風脚を使うかどうかは、相手の様子を見ながら判断しよう。

最大のチャンスは、飛び道具を垂直ジャンプでかわされたとき。相手の滞空時間によっては、強・飛燕疾風脚→追撃がキメられるぞ。また、飛び道具をタテに、弱・飛燕疾風脚でイッキに間合いをつめてもいいだろう。



有効な対空技

しゃがみ強パンチが有効だが、早めに仕掛けないとツブされやすい。また、垂直ジャンプ強キックも対空技として利用できる。こちらは、遠くからの跳び込みに対して使おう。パワーMAXなら、ガードキャンセル翔吼脚（移動投げ）を利用する手もあるぞ。



▶虎煌拳を見てから跳び込んで来たときは、硬直が解けたあと、すぐにしゃがみ強パンチだ



▶遠間なら垂直ジャンプ強キック。真横からの攻撃には、まず負けない

起き上がりの攻防

こちらの起き上がりは、ガードに撤するのが無難だ。ただし、近距離ならカウンター攻撃、パワーMAXならガードキャンセルでの反撃を狙ってもいい。翔吼脚（必殺投げ）は、投げ間合いが狭く、オススメできない。

相手の起き上がりには、足払いと後方ジャンプ直後の強キックの2択攻撃が有効。足払い（しゃがみ弱キック）がヒットしたら、そのまま連続技や必殺技をからめた連係に持ち込もう。無敵技を持つ相手には、遠距離から弱・虎煌拳を重ねておくといい。



▶連係の起点となるしゃがみ弱キックを重ねておくのも手。ただし、無敵技と必殺技には注意

龍虎乱舞について

タクマの龍虎乱舞は、リョウやロバートよりも攻撃判定の出現が早いので、近距離立ち強パンチやカウンター攻撃から、連続技が成立する。また、強・飛燕疾風脚の2段目で気絶させた場合にかざり、吹き飛ばしている相手に龍虎乱舞で追撃することもできるぞ。

龍虎乱舞は、ガードキャンセルで使うと強い。コマンドの形態を考えると、単発の地上攻撃（とくに足払い）をガードキャンセルするのはムズかしいが、多段技や跳び込みに対しては、確実にキメられるようにしたい。



▶ガードキャンセルで仕掛ければ、キマる可能性が高くなるぞ



突進技からのラッシュはいまだ健在 テリー・ボガード

突進技をからめた連係で相手を押さえ込んでいくのが強く、また対空技も豊富で、守りも固いのが特徴。

連打の効くしゃがみ弱キックや、キャンセル可能でリーチが長いしゃがみ強キックを主軸に、宙に浮いて足払いをツブせるぶっ飛ばし攻撃や、攻撃判定の出現が早い→+Cでケンセイしてこよう。

必殺技では、ライジングタックルとパワーダンクが迎撃技として威力を発揮する。また、クラックシュートは移動、攻撃、対空と用途が幅広く、攻めの中心になるぞ。

しゃがみ弱キック



▶連打が効くため、相手を強制ガードで固め、連係へ持ち込むのに多用途する

→+C



▶前後のスキがなく、リーチが長いので、攻撃のpegかりをツブしたり、間合いを離すときに使う

クラックシュート



▶すばやく移動、攻撃できるため、これを中心に連係を組み立て、相手を固める

パワーダンク



▶無敵時間を利用して対空技にするほか、連係技に組み込んだり、地上攻撃の迎撃にも使える

攻撃の組み立て

クラックシュートを中心に相手を押さえ込もう

コン ビ ネ ー シ ョ ン	A	→+C → 弱クラックシュート	→+Cをガードさせると、ちょうどクラックシュートが当たる間合いになる。ただし、多用すると反撃されるので要注意。
	B	弱パワーウェイブ→弱クラックシュート →弱ライジングタックル →通常投げ	クラックシュートまでは強制ガード。反撃してきたら無敵技を当て、ガードしていたら投げつけてしまう。
	C	弱バーナックル → めくりジャンプ強キック	バーナックルをメリ込ませないようにガードさせると、前方ジャンプ強キックでめくりやすい間合いに調節できる。
連 続 技		近距離立ち強P(2ヒット) → 強パワーウェイブ → 弱バーナックル	ジャンプ強攻撃からのもつながる。気絶狙いならパワーウェイブ、ダウン狙いならバーナックルを使いわけろ。

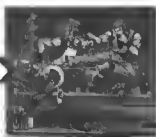
特殊攻撃の使い道

パワーMAX時のガードキャンセルには、スキの少ない弱バーナックルが無敵技のパワーダンクを使い、先手を奪回しよう。状況により、超必殺技での一発逆転を狙うのもいい。なお、超必殺技は硬直時間が長くなり、ケズリで使うと反撃されることが多くなった。先端だけをガードさせるか、突進技の迎撃や連係技に使う。

カウンター攻撃は、おもに対空技として使用する。その場合、突進技でキャンセルして、間合いをつめよう。

ガードキャンセルを中心に戦略を組み立てろ

▶ガードキャンセルに使用するのは、無敵技が一般的。二つの無敵技を持つテリーの場合、コマンド系のパワーダンクがオススメだ



▶上方向に攻撃するカウンター攻撃。弱クラックシュートにつなげよう



▶相手の技のヒット数に注意すれば、ガードキャンセル・パワーゲイザーによる一発逆転も可能だ

状況別戦略

有利な間合いを把握するのが勝利へのカギ

近距離での行動

しゃがみ弱キック以外に使える技がなく、ペースを維持しづらい。カウンター攻撃は地上戦での信頼度が低いので、足払いにぶっ飛ばし攻撃を当てたり、→+Cやしゃがみ強キック→パワウエイプで間合いを離し、攻めるチャンス进行を待とう。ガードキャンセル、パワーダークで逆転を狙うのも手だ。

間合いを離せ

▶相手のベースにハマったら、ガードを固めるか、
→+Cで間合いを離してから、様子をうかがおう



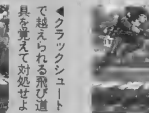
中間距離のラッシュに

◀カートキャンセル・弱バ
ーンナックルは攻撃判定の
出現が早く、すばやく反撃
に移れるのが強み

遠距離での行動

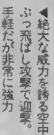
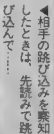
パワーウェイブは攻撃避けや大ジャンプで反撃されやすく、連発できない。相手の飛び道具は、弾道が低ければクラックシュートで、それ以外は大ジャンプで跳び越えよう。

中間距離では立ち強キックを中心に
→+Cでケンセイし、スキあらば跳び
込みや突進技でイッキに攻め込め。



有効な対空技

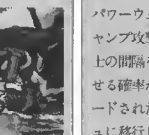
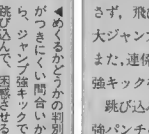
テリーの対空技は、じつに充実している。無敵技のライジングタックルやパワーダンク、そして早めのクラックシュートが強い。また、空中ぶっ飛び攻撃は上方向に攻撃するため、空中の相手にはまず負けない。早めのカウンター攻撃も対空技となるぞ。



起き上がりの攻防

相手の起き上がりにはパワーウェーブを重ねるのが基本だが、強力な対空技を持たない相手には、跳び込みからの連続技を狙うのもいいだろう。

自分が起き上がるときは、攻撃避け
→投げや、空振り時のスキが少ない弱
ライジングタックルで反撃したい。



連続技へのプロセス

まず、→+C、弱パーンナックル、クラッシュアウトなどで、技のでかかりをツブしたり、跳び込みをパワーダークで迎撃することで、相手の攻め手をなくしていく。そして、相手の攻め距離から飛び道具を撃つだけの消極的な動きになってきたらチャンスだ。すかさず、飛び道具のスキを狙い、前方・大ジャンプからの連続技をキメよう。また、連係Cの手順でめくりジャンプ強キックを狙うのも効果的だ。

跳び込みに成功したら、近距離立ち強パンチにつなぎ、その2ヒット目をパワーウェイブでキャンセルする。ジャンプ攻撃の打点を低くして、攻撃間上の間隔を短くすれば、相手を気絶させる確率が高くなるぞ。跳び込みをガードされたときは、連係Aからラッシュに移行しよう。



対2P戦 攻略

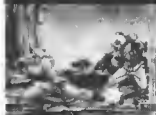
斬影拳による不意打ちを狙え アンディ・ボガード

中間距離で、スキあらば斬影拳をキメたり、飛び道具に先読みの空破弾で反撃して、相手のペースを狂わせるのがアンディの得意戦法だ。

しゃがみ弱キックは連打が効き、近距離戦で役立つ。跳び込むときはキック系より威力が大きいジャンプ強パンチを使用し、連続技につなげよう。

撃壁背水掌は、かならずコマンドを連続入力し、3回攻撃すること。こうしたほうが、ガード後の反撃を受けにくくなるのだ。無敵技の昇龍弾は、起き上がり時に威力を発揮する。相手をダウンさせやすい強を使う。

しゃがみ弱キック



▶連打性能にすぐれたので、連続技のつなぎに重宝する

撃壁背水掌



▶ガードされても間合いが開くので安心だが、魔空には反撃を食らう

斬影拳



▶攻撃以外にも、移動の手段として利用できる。ただし、タメが必要なので、連続発はできない

空破弾



▶しゃがみ弱キックが空振る間合いから弱・空破弾を仕掛けるため、しゃがんだ相手をとめくくれる

攻撃の組み立て

状況によって使いわけよう

コンボ ーション	A	弱・飛翔拳 → 強・斬影拳 → 超裂破弾	弱・斬影拳なら、スかし投げも狙える。超裂破弾は跳び込みの迎撃に。タメ方向が異なるので目的によって使いわけよう。
	B	空破弾 → しゃがみ弱キック → 撃壁背水掌	空破弾は足元付近を狙うことで、つぎのしゃがみ弱キックが強制ガードになる。空破弾がヒットした場合は無敵技が成立。
	C	しゃがみ弱キック → 後方ジャンプ直後の強キック 空破弾 →	ジャンプ直後の強キックはしゃがんだ相手に当たる。しゃがみガードを固めさせてから仕掛けよう。
連続技		しゃがみ弱キック×1～3 → 強・撃壁背水掌	近距離戦では、しゃがみ弱キックを使う機会が多いので、これがヒットしたときは、確実に撃壁背水掌へつなげるべし。

特殊攻撃の使い道

相手の攻撃を見きわめろ

パワーMAXになったら、中間距離でタメをしつつ、相手の飛び道具やリーチの長い攻撃をガードキャンセルして斬影拳を当てる戦法が使える。

一方、相手かパワーMAXの場合、強制ガードが成立する連係は使用厳禁。とくに撃壁背水掌は、ヒットさせないと手痛い反撃を食らうぞ。

超裂破弾は、前作より攻撃判定の出現が早くなり、連続技に組み込むこともできる。コマンドの関係で、ガードキャンセルしづらいのが惜しいところ。

反撃に有効

▶間合いを調節しようと撃ってきた飛び道具にガードキャンセル斬影拳で反撃。これによって、相手の手数は激減するはずだ



▶多段技で相手を固めることが多いアンディは、反撃のマトになりやすい



▶カウンター攻撃はリーチが長い反面、攻撃前のスキが大きい。キャンセルさせるなら飛翔拳に

状況別戦略

それぞれの間合いで有効な攻めを覚えよう

近距離での攻防

近距離戦での新影拳は大変な脅威となる。そのため、相手は攻撃避けを多用することが多い。攻撃避けを使われたら、すぐに投げけるか、食らい判定が低くなるしゃがみ強キックを重ねて、カウンター攻撃をツブそう。しゃがみ弱キック→撃壁・背水草の連続技を狙うのもいいだろう。

スキを見逃すな

►技でかぶりや、空振り時のスキに新影拳をブツける。的確なタイムを体で覚えよう



VSカウンター攻撃

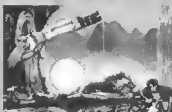
◀攻撃が足元に届かないカウンター攻撃には、背が低くなるしゃがみ強キックで簡単に対抗できる

遠距離での攻防

飛翔拳をタテにして、新影拳で間合いをつめる戦法が中心だが、撃ったあとのスキが大きいので、簡単に飛び込まれてしまう。そこで、飛翔拳を撃つと見せかけての空破弾や、単発の飛び込みを昇龍弾で迎撃し、相手を警戒させよう。相手の飛び道具は、強・空破弾で跳び越えながら反撃できるぞ。



強・空破弾で反撃だ
イメージを見きため



飛翔拳をタテにする
ことで、新影拳の
攻めが活きてくる
攻撃避けを多用す
るなら、強・新影拳
をスカして投げよう

有効な対空技

基本技では、遠距離立ち強キックが
かろうじて使えるくらいで、昇龍弾も
その無敵時間が短いので、完全に引き
つけれない。先読みで仕掛けないと一
方に負けることがある。同じ先読みで
だすなら、前方ジャンプ強キックのほ
うが使いやすく、信頼度も高い。



昇龍弾を確実に対空技
にするなら、ギリギリま
で引つけて使おう

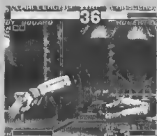


前方ジャンプ強キック
は、先読みさえできれば、
対空技の役目を果たす

起き上がりの攻防

相手の起き上がりには、飛翔拳→新
影拳や、めくり狙いの攻めが有効だ。
ジャンプ攻撃ではめくりづらいので、
空破弾を使おう。

こちらの起き上がりを攻められたら、めくりジャンプも迎撃できる昇龍弾や超裂破弾で反撃だ。



撃つ時水堂でダウンし
た相手には、その場から
の強・空破弾でめくりが
狙える



起き上がりの超裂破弾
は強力。セルフ・ディレ
クションによって、めく
りにも対応できる

相手の待ちをくずそう

待っている相手に攻めるときは、近
づくことから始めよう。基本は連係
Aだが、飛び道具を連発する相手なら、
強・空破弾や前方・大ジャンプで
飛び道具を跳び越えて接近する。

タクマの強・虎煌拳と舞の花蝶扇
は、しゃがみ強キックでスリ抜け可
能。これを利用すれば、しゃがみ歩き
で接近できるぞ。

接近したら、しゃがみ弱キックで相
手のしゃがみガードを固め、通常投げ、
めくり空破弾、後方ジャンプ直後の強
キックの3打で攻めるのが有効だ。



しゃがんだ相手にも当
たるジャンプ強キック。
足払いや投げ技を含めた
3打で固めさせよう

対2P戦 攻略

あらゆる間合いに対応できる万能ファイター ジョー・ヒガシ

ジョーは、性能のいい技を多く持ち、相手の行動に対応した闘いかたができる万能キャラだ。

基本技では、遠距離立ち強キックが、長いリーチで技の威力を止めたり、ケンセイするのに役立つ。▼+Dは足下への奇襲や対空技になるぞ。

ハリケーンアッパーとタイガーキックは、跳ばせて落とす連係に欠かせない。スラッシュキックは移動速度が速く強力だが、タイガーキックにバケやすいので入力ミスに注意。黄金のかかとでは飛び道具を越えての奇襲や、先読みの対空に重宝するぞ。

遠距離立ち強キック



ジョーの基本技の中で一番リーチが長く、相手を追い払うのに適している

黄金のかかと



飛び道具を越えて攻撃したり、先読みで飛び込みを迎撃するのに使用する

ハリケーンアッパー



跳ばせて落とす連係に威力を残すほかにガードキャンセルや中間距離での対空にも使える

タイガーキック



飛び込みや地上攻撃を迎撃するのに有効。弱たし攻撃が横に伸びずスリヤすいので、強を使う

攻撃の組み立て

とにかく相手を固めよう

コン ビ ネ ー シ ョ ン	A	弱ハリケーンアッパー → スラッシュキック → 黄金のかかと	飛び道具をタテに、突進技で接近する。間合いや状況に応じて、仕掛ける必殺技とその強弱を使い分けよう。
	B	弱スラッシュキック → タイガーキック → 弱・黄金のかかと → タイガーキック	弱スラッシュキックをメリ込ませないように。ガード後に反撃されても、二つの必殺技を使い分けよう。
	C	近距離立ち弱①→爆烈拳→弱・爆烈拳フィニッシュ →Cボタン投げ	爆烈拳でキャンセルしたら、すぐに弱・爆烈拳フィニッシュ。つづけて強・爆烈拳フィニッシュが投げの2択で攻める。
連 続 技		近距離立ち強② → 強ハリケーンアッパー → 弱スラッシュキック	飛び込みからキメると、ハリケーンアッパーは気絶を狙える。相手をダウンさせたければ、弱スラッシュキックに代用。

特殊攻撃の使い道

ジョーのライバルは暴発にあり

パワーMAX時は反動が大きくなり、黄金のかかとをガードさせたあとの連係がやりづらくなる（相手から離れてしまう）。そのかわり、スラッシュキックがガード後の反撃を受けにくくなるので覚えておこう。

ガードキャンセルには、遠→中間距離ならハリケーンアッパー、黄金のかかと、スラッシュキックが有効。

近距離では、爆烈拳フィニッシュでガードキャンセルできることを利用して、↓▼→+C+Cと入力すれば（レ

バーは→に入ればなし）、ガードキャンセルCボタン投げor立ち強パンチで反撃できるぞ。ただし、立ちガード（←）からコマンド入力すると、ハリケーンアッパーが暴発するので、しゃがみガード時のみ行なおう。

そして、本来ならガードキャンセルが一番適しているタイガーキックは、ガードして（レバーを▼や←に入れて）からコマンド入力すると、スラッシュキックが暴発してしまう。強制ガード中にレバーを中立にもどしてから

コマンド入力するしかない。超必殺技は、前後のスキを考えると、先読みの対空技かケズリ狙いに専念させたい。カウンター攻撃も、リーチのなさやスキの大きさを考えると、むやみに使うのは自殺行為だろう。



飛び込みの迎撃やガードキャンセルを行なうときは、スラッシュキックの暴発に注意しよう

状況別戦略

攻めて！攻めて！攻めまくれ！

近距離での行動

連打の効くしゃがみ弱キックや近距離立ち弱キックで相手を固め、リーチの長い遠距離立ち強キックにつなげ、不意を突いての✕+Dなどで、相手を押さえ込む戦法が有効だ。また、攻撃避け→タイガーキックや、しゃがみ弱キック→黄金のかかととは、動作がトリッキーで読まれにくい。

上下に揺さぶろう

▶立ち弱キックをガードさせたとき、相手が立ちガードしていたら、✕+Dなどを狙ってみよう



強制ガードで攻める

◀弱攻撃→黄金のかかとで相手を固め、そこから連係につなげたり、反撃を誘ってタイガーキック



遠距離での行動

ハリケーンアッパーで相手を飛ばせて対空技で落とすか、飛び道具をタテに突進技で接近するのが基本。ときには、弱スラッシュキックを連続で使い、行動を読まれにくくすること。

相手の飛び道具は、黄金のかかとで跳び越えるか、ガードキャンセル・ハリケーンアッパーで反撃しよう。



▶攻撃避けの終わり
ぎわにスラッシュキックがキマリやすい
もなるが、確実には
ないのが残念



◀飛び道具をガードするだけでは、攻めにつながらない
▶パワーMAXなら、ガードキャンセルを利用して反撃する

有効な対空技

タイガーキックは無敵時間があり、攻撃範囲も広いので、ちゃんと対応できれば、コレだけでOKだ。

そのほか、✕+Dや空中ぶつ飛ばし攻撃も使える。また、ジャンプしようとした相手を、黄金のかかとで迎撃（ケンセイ）することもできるぞ。



◀よく跳び込んでくる相手には、跳ぶタイミングを計って……

▶空中ぶつ飛ばし攻撃で迎撃する。見た目以上に攻撃範囲が広いぞ

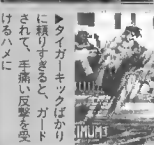
起き上がりの攻防

相手の起き上がりには、しゃがみ弱キック→黄金のかかとの連係が使える。また、反撃を試みる相手には、攻撃避け→タイガーキックで対抗しよう。

こちらの起き上がりに攻められたら、タイガーキックで反撃できるが、実際はガードに徹したほうが無難。



◀ガード後の反撃をしてきた相手には、攻撃避けでやり過ごしてから、タイガーキックをキメる



▶タイガーキックばかりに頼りすぎると、ガードされて、手痛い反撃を受けるハメに

特殊なキャンセルについて

ジョーは、特定の状況で必殺技のコマンドを入力すると、通常では不可能な連係や連続技が可能だ。

強制キャンセル（→P.167）を応用すれば、遠距離立ち強キック→（キャンセル爆烈拳をスリ替えての）ハリケーンアッパーor黄金のかかと、という連続技が成立する。

爆烈拳フィニッシュによる空キャンセルを使うと、密着状態で近距離立ち強パンチ×2→遠距離立ち強パンチが繋がるのだ。また、爆烈拳フィニッシュは弱一強の順に入力すると、トドメのアッパーを2発くりだせる。

これらの連係を使いこなせば、中間距離からリーチのある攻撃で相手を固めたり、ダメージと気絶値の大きい強パンチをからめた連続技で一気に勝負をつけることができるぞ。

対2P戦 攻略

自分のペースで闘い、相手を圧倒しろ

ハイデルン

ハイデルンは、しゃがみ強キックや遠距離立ち弱キックなど、リーチの長い攻撃を多く持っている。それらの技で相手を近づけないのが理想だ。

なかでも、ぶっ飛ばし攻撃や遠距離立ち強キックは、相手の足払いの外側から攻撃できる。反撃や迎撃には、攻撃判定の出現が早いしゃがみ強パンチを使うといいだろう。

クロスカッターは予備動作が短く、強だと非常に飛行速度が速くなるが、発射後のスキが大きいので、相手の跳び込みには注意。ムーンスラッシャーは対空技のほか、連続技にも使える。

遠距離立ち強キック



「読みも必要だが、相手の足払いをスカサせながら攻撃することができるぞ」

遠距離立ち弱キック



「リーチが長く、間距離でのケンセイや、間合いの調整に威力を發揮する。タイミングよく使う」

しゃがみ強キック



「リーチは長い、スガが大きく、跳び込まれやすい。ケンセイのあとに使える」

ムーンスラッシャー



「タメがあれば一審信頼できる対空技。しゃがみ弱キックをキャンセルし、連続技にするのも効果的」

攻撃の組み立て

得意な中間距離に持ち込もう

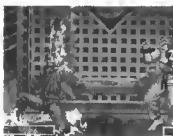
コンビネーション	A	しゃがみ弱①×1〜3 → しゃがみ弱② → 遠距離立ち弱③ → 強クロスカッター	これで相手を遠ざける。しゃがみ弱② → しゃがみ弱③はスキがあるので、弱③の回数を変えて、跳まれないようにする。
	B	弱クロスカッター → (ダッシュ) → 遠距離立ち強③ → 弱ネックローリング	上は、相手が足払いでケンセイしようとしたところにヒットさせる。下は、画面端の相手になら連続技になるぞ。
	C	近距離立ち強③(2ヒット) → しゃがみ弱③ → ムーンスラッシャー	起き上がりるを攻める連係の一つ。密着して使う。タメさえ完成させれば、ヒット時は連続技になる。
連続技		しゃがみ弱③ → ムーンスラッシャー	立ち強③ → クロスカッター or ストームブリンガーでもいい。跳び込み(おもにジャンプ強キック)からも狙える。

特殊攻撃の使い道

とにかくハイデルンはガードキャンセルが強力なので、スキがあればパワーをタメよう。使用する必殺技は、攻撃判定の出現が早いクロスカッターと、攻撃力の高いムーンスラッシャーがオススメ。超必殺技も、相手の跳び込みにガードキャンセルすると、ほぼ確実にキマるぞ。

カウンター攻撃は、リーチがそれほど長くないので、近距離戦で仕掛け、必殺技で空キャンセル → しゃがみ強キックにつなぐのが実用的。

ガードキャンセル・クロスカッターは強力



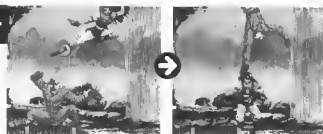
「パワーをタメつつ必殺技のタメも行なう。空進技や飛び道具に注意」



「正面からの跳び込みには、ガードキャンセル・弱クロスカッターが強い」

ファイナルブリンガー

▶相手の跳び込みをガードキャンセルすると、空中で無防備の相手をつかめる。狙ってやるのはムズかしいが、それだけの価値アリ



状況別戦略

自分の得意な間合いを知れ

近距離での行動

ハイデルンにとって、近距離戦は不利なので、しゃがみ弱パンチからの連係で間合いを広げよう。相手に攻め込まれた場合は、ガードに徹し、スキあらばしゃがみ強パンチやストームブリンガーをたたき込む。至近距離で相打ち覚悟のムーンスラッシャーを使うのも手だが、乱用はひかえること。



しゃがみ弱パンチのあとには遠距離立ち強のも有効



相打ち覚悟のしゃがみ強パンチ。相手のほうがイタイ



ムーンスラッシャーをキメたので、クロソウキター。使うとキメが持続



壁面がけた瞬間にクロソウキター。不意打ちになるぞ

遠距離での行動

ぶっ飛ばし攻撃やしゃがみ強キックなどが一方的に当たる距離がハイデルンの得意な間合いだ。相手が攻撃を使ってきたら、遠距離立ち弱キックなどでケンセイしよう。

また、リーチの長い攻撃や飛び道具で相手を固め、ダッシュ→(必殺)投げを仕掛けるのも有効だ。



強い対空技がないキャラには、跳び込みを狙うのもいい



相手の接近には、しゃがみ強の先端を置いておこう



飛び道具の撃ち合いには不意打ちにネットローリング



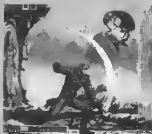
飛び道具を食っても、反撃はほとんど受けない

有効な対空技

一番確実なのはムーンスラッシャーだが、ムササビの舞のような単一を変えられる技には負けやすい。

また、ジャンプ直後の強キックや後方ジャンプ弱パンチも使える。とくに、前者は空中投げにバケることがあるので使ってソンはない。

着地にしゃがみ強キックの先端を重ねたり、真下からの近距離立ち強パンチ(2ヒット目)、下をくぐってのしゃがみ強パンチでもOK。ただし、ジャンプ軌道が低かったり、めくりが得意なキャラには気をつけること。



ハイデルンにとって、もっとも悲しい瞬間。ガードや、攻撃避け、必殺投げも一つの手段だ

起き上がりの攻防

自分の起き上がりに跳び込まれたら、すなおにガードするのが基本。近距離で地上攻撃を重ねられたときは、必殺投げを狙ってもいい。パワーMAXならガードキャンセルで形勢逆転をはかろう。相手の起き上がりに対する行動は、右のカコミを参考に。



ガードキャンセル、ムーンスラッシャーならめくりジャンプ攻撃にも反撃できるが……



あからさまにガードキックを狙って、相手も警戒するので、効果的な反撃手段とは言えない

攻めるハイデルン

ムーンスラッシャーで相手をダウンさせたり、ストームブリンガーをキメたあと、すぐにネットローリングを使うと、転倒した相手に密着できる(めくっていることもある)。

そのまま近距離立ち強キックを重ね、しゃがみ弱キックでムーンスラッシャーにつなげたり、攻撃避けからストームブリンガー、投げ技主体の相手にはネットローリングを重ねるなど、さまざまな攻撃が可能だ。反撃されることもあるが、プレッシャーを与える意味でも、果敢に攻めていこう。



垂直ジャンプ強キックを使うのも手。2段攻撃なので、相手もアセッて食らってくれやすい



対2P戦 攻略

必殺投げと基本技を活かし近距離で勝負

ラルフ

ラルフは一撃一撃の威力が大きいものの、とっさに狙える連続技が少ないため、技が単発になってしまいがちなキャラだ。つねにパワーをタメることを心がけ、少ない手数でも相手をKOできるようにしよう。

基本技は、遠距離立ち強パンチやしゃがみ強キックなど、リーチの長い技を中心に使う。ぶっ飛ばし攻撃も、かなりのリーチを持ち、伸ばした腕の先が一瞬消えるので意表を突ける。

ガトリングアタックは1発目の攻撃判定がなくなるまで足元無敵。足払いなどをスカらせて確実にキメたい。

ぶっ飛ばし攻撃



▲攻撃判定の出現が少し遅めだが、こんなところまでリーチが伸びている

遠距離立ち強パンチ



▲キャラによってしゃがんでいてもスカラーが、ジャンプしようにしたところをツッける

しゃがみ強パンチ



▲相手の足払いをツブせるし、チヨイのような背の低いキャラにも空振らない

遠距離立ち強キック



▲判定面は、クラークほど強力ではないが、足先がギリギリ当たる間合いで威力を発揮する

攻撃の組み立て

しゃがみ強キックを活かそう

コンボ ネーション	A	ジャンプ強① → しゃがみ弱① → しゃがみ強①	しゃがみ弱キックの前後にしゃがみ弱パンチを使うなどして変化をつけると、しゃがみ強キックがヒットしやすい。
	B	しゃがみ強①×2→(ダッシュ)→スーパーアルゼンチンバックブリーカー	起き上がりに重ねて相手を固めてしまい、そこを投げる。しゃがみ強キックは1〜2回目ともに空キャンセルする。
	C	しゃがみ強①→弱・急降下爆弾パンチ→バリバリバルカンパンチ	しゃがみ強①の足先をガードさせてキャンセル。急降下爆弾パンチで反撃を誘って、超必殺技、パワーMAX時に有効。
連続技		しゃがみ強② → 強ガトリングアタック	起き上がりに重ねたり、攻撃のスキにキメる。跳び込みからも狙えるが、間合いによってはつながらないことも。

特殊攻撃の使い道

ガードキャンセルのやりやすさが魅力

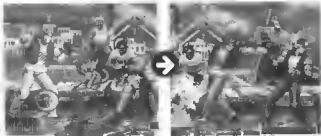
タメ系必殺技が多いラルフは、ガードキャンセルも簡単だ。ガードキャンセル・ガトリングアタックは、前進するぶんリーチがあるので、中間距離の飛び道具をガードキャンセルしても、反撃が間に合うぞ(3ヒット目がスカすることもあるが)。超必殺技も同様に使うといいだろう。

カウンター攻撃は、横へのリーチが短い反面、予備動作が短く、真上への対空技に適している。攻撃後は、必殺投げで空キャンセルしよう。

▶この間合いでも当たる。起き上がりに重ねられた飛び道具をガードキャンセルすれば、相手はうかつに飛び道具を撃てなくなるぞ



▲カウンター攻撃は対空技になるが、早いには掛ける必要がある



▲パワーMAXではないときに、相手の不意を突いて超必殺技、全無敵を活用しよう

状況別戦略

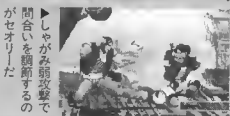
プレッシャーを与えつづける

近距離での行動

強攻撃での「ツブシ」が主体となる。とくに、しゃがみ強キックは、攻撃判定の出現が早いので有効に使う。強攻撃を空キャンセルしまくって相手を固めるのもいいが、ある程度攻め込ませておき、そのスキに反撃するのも効果的。こちらがパワーMAXなら、強攻撃4〜5発でKOできるぞ。



▲攻め込まれたとき、パワーMAXでなければガードに専念



▶しゃがみ弱攻撃で間合いを調節するのがセオリーだ



▲足払いが得意な相手には、ガード後のアタックで反撃



▲近距離のほうが効果的だが、ガード後の反撃を受けやすい

遠距離での行動

間合いが画面の端と端くらいに離れてしまうと、飛び道具を持ったキャラを相手にしたときにツライ。基本的に、飛び道具は攻撃避けてかわし、少しずつパワーをタメながら、歩いて近づく。そして、先読みの大ジャンプで飛び込み、下方向にヒットしやすい強キックやぶつ飛ばし攻撃で攻めよう。



▲遠距離立ち攻撃が届く間合いに持ち込みたい



▶ダッシュ→投げで攻めのバリエーションを応じよう



▲跳び込みは一度キマるだけでも大きく先読みを念に入れよう



▲パワーMAXなら、跳び込みしやがみ強キックで十分

有効な対空技

ラルフには絶対に信頼できる対空技がない。打点の高いジャンプ攻撃には、ガードキャンセル必殺投げ（近距離立ち強キックにバケる）が有効だが、パワーがタマっていないときは、ジャンプ直後の強攻撃や、空中ぶつ飛ばし攻撃で迎撃したい。

攻撃避け→必殺投げは、攻撃避けを使うのが確実と、投げ返されやすいので、カウンター攻撃→バルカンパンチor必殺投げに切り替えること。遠距離からの跳び込みに対しては、しゃがみ強キックを相手の着地に重ねよう。



▲こちらの選択技は多くないが、どう反撃するかを相手に読まれないようにするのが重要

起き上がりの攻防

こちらの起き上がりに対する跳び込みは、庵などのめくりジャンプ攻撃が強力な相手ほど、ガードに徹したほうがいい。地上攻撃を重ねられた場合は、必殺投げかガードキャンセル・ガトリングアタックでの反撃が有効。

相手の起き上がりには、跳び込むだけでなく、しゃがみ強パンチを重ねてもいい。必殺投げでキャンセルすれば、ヒット時は連続技になるし、ガードされても空キャンセルとなるため、しゃがみ強キックなどにつなげれば、反撃を受けずにすむからだ。



▲これを1発食らっただけで、ほとんど勝負はキマってしまう。相手の跳び込みには細心の注意を

空キャンセルを使ってみる

必殺投げによる「空キャンセル」を使えば、手数が少ないラルフも、基本技→基本技の連続技をキメたり、相手を固めつづけることが可能だ。

なかでも、しゃがみ強キックを空キャンセル→少し前進……のくり返しは反撃されにくく、ヒットしやすい。コマンド入力は複雑（←↓→+Dの途中でDを押す）だが、ケズリ用の必殺技かバルカンパンチしかないだけに、強攻撃やぶつ飛ばし攻撃を空キャンセルしてプレッシャーを与え、スキあらばダッシュ→投げに持っていく。



▲ぶつ飛ばし攻撃やしゃがみ強キックを空キャンセルすれば、相手はうつろいやすくなる



対2P戦 攻略

スーパーアラビアンと立ち強㊀が生命線

クラーク

クラークは、投げ技主体のキャラで、なかでもスーパーアラビアン・バグラー・バックブリーカー（以下、スーパーアラビアン）が強力。間合い（移動距離）を覚えて活用しよう。

また、バルカンパンチとガトリングアタックは空中連続ヒットするので、宙に浮く技への反撃に使いやすい。

基本技では、遠距離立ち強キックが非常に有効。しゃがみ弱キックはラルフとちがって連打可能なので、接近戦でスーパーアルゼンチンバックブリーカー（以下、スーパーアルゼンチン）をおりませて攻めている。

スーパーアラビアン バグラー・バックブリーカー



しゃがみ弱キックで固めたあとや、近距離から不意に使うと用途は広い

遠距離立ち強キック



ラルフにくらべると、ヒザから先に食らい判定がなく、攻撃後のスキも少ない。攻めのカナメになる

ぶっ飛ばし攻撃



足元の食らい判定がなくなる。一歩踏み込むようにして使うという工夫

バルカンパンチ



空中連続ヒットする。攻撃開始と同時にボタン連打をやめれば、落下する相手に追撃できる

攻撃の組み立て

スーパーアラビアンをうまく組み込もう

コンボネーション

連続技

A	しゃがみ弱㊀×1～3	→ スーパーアラビアン → 遠距離立ち強㊀	スーパーアラビアンは目押しがつかないと相手を投げられない。相手がジャンプで逃げようとしたら強パンチで迎撃。
B	遠距離立ち強㊀ しゃがみ弱㊀	→ スーパーアラビアン	こちらはキャンセルで仕掛ける。立ち強㊀はヒットさせたほうがベター。しゃがみ弱㊀は、足先を当てるように使う。
C	ダッシュ	→ スーパーアルゼンチン	ダッシュ中にコマンドを入力することによって、着地後の硬直をキャンセルできる。相手がガードを固めたときに有効。
	カウンター攻撃	→ スーパーアルゼンチン	攻撃避け中にレバー入力してDボタン連打。カウンター攻撃がでなくとも、投げでしめて結果オーライ、ということ。

特殊攻撃の使い道

ガードキャンセル・ガトリングアタックは、ラルフほどではないが使える。近距離の飛び道具に対しては、意表を突くガードキャンセル・スーパーアラビアンが有効だ。

相手の跳び込みには、ガードキャンセル・スーパーアルゼンチン（近距離立ち強キックにバケル）が対空技になる。多段技には、ガードキャンセル・バルカンパンチを使うのが確実だろう。

カウンター攻撃は、スーパーアルゼンチンでキャンセルすると、近くでヒ

多彩なガードキャンセルが可能

ットすれば連続技に、遠くでヒットすれば空キャンセル→立ち強キックにつなげられる。超必殺技は、攻撃避けと同時にコマンド入力して、カウンター攻撃→超必殺技の連続技か、行動可能と同時に投げよう。



クラークの強ガトリングアタックは、ラルフより移動距離が長いかわりに速度が遅い。要注意

カウンター攻撃

リーチはないが（それでも見た目以上にある）、スーパーアルゼンチンでキャンセルすれば、かなり有効な攻撃になるぞ



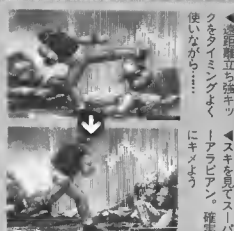
状況別戦略

遠距離立ち強キックが届く間合いで勝負

近距離での行動

接近時はしゃがみ弱キックと必殺投げを主体に攻め、間合いが開いたら遠距離立ち強キックとスーパーアラビアンで奇襲をかけるだけでも強い。

注意すべきは、相手の攻撃避け+α。これらは先読みで使われることが多いので、ときには攻撃の手を休め、様子を見ることも大事だ。



遠距離での行動

ラルフと同様、クラークも遠距離は不得意だ。飛び道具を先読みしての跳び込みを狙うか、スキを見てダッシュで近づこう。うかつな跳び込みは、たとえ間合いが開いていてもやめたほうがいい。スーパーアラビアンも、ラクに反応されたり、攻撃が届かないなど、効果も薄くなってしまう。



有効な対空技

地上攻撃で対空技として使えるのは、遠距離でのしゃがみ強キックくらいだ。そのほかでは、ジャンプ強キックが有効。相手の上半身を攻撃する要領で、ジャンプする方向を使いわけよう。ガードキャンセル・ガトリングアタックorスーパーアラビアンも使えるぞ。



「こんな感じで当てる。少しでも反応が遅れると、相打ちになりやすい」



起き上がりの攻防

自分が起き上がる場合、相手の跳び込みは、すなおにガードするのが基本。ただし、ガードキャンセル・スーパーアラビアンなら、相手が着地直後に無敵技を使わないかぎり、投げることができる。

地上攻撃を重ねられたら、スーパーアルゼンチン。超必殺技も狙えるが、失敗することもあるので注意。

相手の起き上がりは、しゃがみ強キックの足先を重ねたり、無敵技を持たないキャラに、空ジャンプから必殺投げを狙うのもオモシロイ。



「自分の起き上がりにも相手の起き上がりにも、攻撃避けが一番無難だが、投げ技には要注意」

ガードキャンセル?

互いのパワーMAXになると、どちらもガードキャンセルを警戒して、近距離では攻撃しなかった、ということはないだろうか。

そんな状況で、クラークのガードキャンセル必殺投げは威力を発揮する。相手が攻撃してくるタイミングを読み、それをガードキャンセルするつもりでコマンド入力するのだ。成功すれば、相手の攻撃をガードキャンセルして投げる。もし、読みがはずれ、相手がガードしていても、普通に投げることもができる。ガードキャンセルばかり狙って、固まってしまっている相手には有効な攻めだ。

クラークの主軸である、遠距離立ち強キックも、ガードキャンセルに負けることが多い。投げ技による奇襲を活かして攻めていこう。



対2P戦 攻略

パワーアップした必殺技で攻めまくれ 麻宮アテナ

あい変わらずフットワーク主体のキャラだが、強フェニックスアローが最初から最後（キック攻撃）まで連続ヒットしやすくなったのは大きい。通常は弱だけを使い、そのヒット時のみ追加コマンド（おもに↓↘←+P）で強に切り替えるよう。

サイコボールアタック（以下、サイコボール）は、食らい判定が露出しないのが魅力。前後に基本技やぶっ飛ばし攻撃を混ぜ、イッキに攻め込みたい。

サイコリフレクターは、前作より攻撃時間が長くなったので、迎撃に重宝するぞ。

遠距離立ち強パンチ



▲動作がすばやいで、中間距離でのケンセイ、ガード後の反撃に使える

遠距離立ち強キック



▲足払いを回避しながら攻撃できる。前作より攻撃後のスキが減った

サイコボール



▲斜射直後にダツンユなどで追いかけ、そのまま運体を持ち込むのが基本

サイコリフレクター



▲飛び道具を跳ね返す場合、早めに使わないと、写真のような事態に……

攻撃の組み立て

相手のミスをうまく誘え

コンボシーン

連続技

A	弱フェニックスアロー	→通常投げ →後方ジャンプ直後のぶっ飛ばし攻撃→弱フェニックスアロー	相手の投げ返しに対しては、空中ぶっ飛ばし攻撃を仕掛け、フェニックスアローでキャンセルし、ふたたび攻め込む。
	B	ぶっ飛ばし攻撃→弱サイコボール→（少し前進）→ぶっ飛ばし攻撃	画面端の相手ほど効果的。最後を遠距離立ち強②（K）やしゃがみ強③、弱フェニックスアローで代用してもいい。
	C	弱サイコリフレクター → 強サイコリフレクター → 弱サイコボール	相手の起き上がり狙う。サイコリフレクターの先端を重ねれば、無敵技やカウンター攻撃もツツせるぞ。
しゃがみ弱④×1〜3		→ 弱サイコソード	跳び込み（おもに強K）からも狙える。サイコソードはレバーを後下方（⇩）から1回転させる感覚で入力しよう。

特殊攻撃の使い道

超必殺技が強力

超必殺技は、弱フェニックスアローや地上攻撃からの連続技にする。通常投げの直後に使ってダメージを増やす、ABCD同時押しによる強制停止→超必殺技のくり返して画面端の相手をケズりまくる、など多彩な使い道がある。

ガードキャンセルには、弱サイコリフレクターかサイコソード。多段技に対して仕掛けるときは超必殺技を使う。

カウンター攻撃は、やはり迎撃専用だ。そのままサイコボールでキャンセルし、そこからの連係に持ち込もう。

起き上がりに重ねる



▲超必殺技に投げられ判定がついたので、無敵技や必殺技に注意したい

一発逆転も可能



▲投げ終わった瞬間に超必殺技を使うと、投げ技のダメージが増加する

フェイントとして



▲超必殺技を強制停止すれば、相手より早く行動可能にうまく利用せよ

クリスタルシュート



▲強が相手に当たらないければ、サイコボールを連射できる（↓P 2回）

状況別戦略

つねに近距離で闘おう

近距離での行動

アテナの能力を活かすため、この間合いを維持したい。ここで有効なのは、相手の攻撃をツブしやす、遠距離立ち弱キック&強パンチ&強キック、そして各種必殺技だ。

遠距離立ち弱パンチ→前進のくり返しも意外と使えるぞ。これらの連係で、相手を画面端に追い込もう。

VSカウンター攻撃

▶カウンター攻撃が強力なキャラにサイコボールは使用厳禁。基本技とサイコリフレクターを主体に闘おう



VS対空技

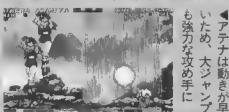
◀対空技が弱い相手には弱フェニックスアローが有効。相手のパワーゲージ（ガードキャンセル）には注意



遠距離での行動

遠距離戦は不利なので、弱サイコボール（または跳ね返した相手の飛び道具）を追いかけて、ダッシュや大ジャンプで間合いをつめよう。

こちらの接近に、足払いのケンセイを多用する相手には、ダッシュ中のフェニックスアローで、足払いをスカしつつ攻撃することも可能だ。



◀体力がリドしてるときは、サイコボールを連射して、大ジャンプには注意

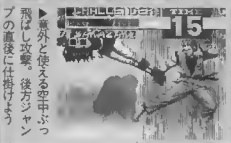
サイコボール
TEA

有効な対空技

弱サイコリフレクターが一番確実。サイコソードは前後のスキが大きいので、ガードキャンセルや連続技に専念させたいほうがいい。相手によっては、しゃがみ強パンチ&強キックや、空中ぶつ飛ばし攻撃も対空技になる。下をくぐってから投げるのも手だ。



▶バフMAXならガードキャンセル、サイコソードや超必殺技が確実



起き上がりの攻防

相手の起き上がりには、近距離ならサイコリフレクターや超必殺技、遠距離なら弱サイコボールを重ねよう。めくりフェニックスアローも有効だ。自分の起き上がりはガードに徹し、スキあらば、しゃがみ弱キック連打や立ち強キックで押し返すこと。



▶サイコボールを重ねたあとは大ジャンプやダッシュで近づくと、パワーゲージを行なうのも有効だ



▶サイコリフレクターは食らい判定が後方にズレるため、先端だけを重ねれば、まず反撃されない

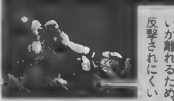
使えるフェニックスアロー

フェニックスアローは、比較的めくりやすく、相手のガード&コマンド入力方向を混乱させやすい。大ジャンプで相手を跳び越え、フェニックスアロー（めくり攻撃）が着地（相手の対空技をスカらせる）という2次攻撃も可能だ。



◀めくり時はコマンドが逆（↓→+④）になるので注意

起き上がりに対え



▶たまたま強でもめくりなら最後の攻撃時に間合いが離れるため、反撃されにくい

麻宮アテナ

対2P戦 攻略

相手のガードを上下にゆさぶろう シイ・ケンスウ

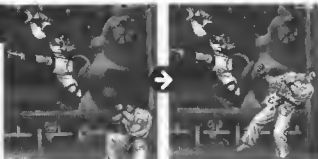
ケンスウの基本戦法は飛び道具で跳ばせて対空技で落とすことだが、しゃがみ強キックとしゃがみガード不能技の2択で闘うこともできる。

→+Cと→+Dが、しゃがみガード不能技。どちらかと言えば、攻撃判定の出現が早い→+Dのほうが使いやすい。

基本技では、遠距離立ち強キック、しゃがみ強キック、空中ぶっ飛ばし攻撃が使える。必殺技は、飛び道具、迎撃技、突進技、空中攻撃とバリエーションが豊富なので、それぞれの目的にあった使いかたを覚えよう。

空中ぶっ飛ばし攻撃

▶2回攻撃するのて、1ヒット目をガードした相手が直後にしゃがむと、2ヒット目が当たってくれる。必殺技キャンセルも可能で、跳び込みの基本となる



遠距離立ち強キック



◀動作が早く、リーチも長い。近・中間距離でのケンセイに活用しよう

→+D



◀超球連のあとに仕掛けると効果的。+Cは、→+Dがスかる相手にのみ使える

攻撃の組み立て

強力な2択攻撃で攻めろ

コンボ シ ー シ ョ ン	A	ぶっ飛ばし攻撃 → 弱・超球連 → しゃがみ強⑧ → →+D	基本的な2択攻撃。→+Dはガード後の反撃を受けにくいので多用しよう。間合いか難れているときは→+Cで代用する。
	B	前方ジャンプ強⑧ → 後方ジャンプ直後のぶっ飛ばし攻撃 → 弱・龍爪撃 → しゃがみ強⑧	相手の起き上がりに仕掛けるのが有効。龍爪撃は最後の攻撃さえガードさせれば、相手より早く行動できるぞ。
	C	弱・龍連牙 → 弱・龍顎砕 → Cボタン投げ	龍連牙はガード後に反撃されやすい。相打ち覚悟の龍顎砕や超必殺技で抵抗するが、ガードしているのを折って投げ。
連続技		近距離立ち強⑧ → 強・龍連牙	跳び込みがキマったときやガード後の反撃に狙おう。可能なら龍連牙を超必殺技で代用してもいい。

特殊攻撃の使い道

ガードキャンセルは龍連牙で

ガードキャンセルするなら、多段技には龍顎砕、跳び込みや飛び道具には龍連牙が有効だ。龍連牙は弱にしたほうが、2〜3発目がヒットしやすい。

超必殺技は、空振り＆ガード後の反撃を受けやすく、前作よりも無敵時間が短くなったので、あまり使う必要はない。多段技へのガードキャンセルや、最後のケズリに使うのが無難。

カウンター攻撃は、スキが大きいため多用は禁物。ヒット時は、超必殺や龍連牙でキャンセルしよう。

ケズリには

▶最後のケズリに超必殺技を使うときは、攻撃避けや無敵技に注意。龍連牙や龍爪撃でガード後の反撃を誘って超必殺技、という手も



ガードキャンセルには

◀足払い→飛び道具の連発に対しては、ガードキャンセル龍連牙が使える。足払いと飛び道具のどちらにガードキャンセルしてもいい



状況別戦略

イヤらしい連係で攻める

近距離での行動

しゃがみ強キック→弱・超球弾をメインに闘う。相手をダウンさせたら、起き上がりした後方ジャンプ直後のぶっ飛ばし攻撃 →+D、しゃがみ強キックなどを重ねていく。

対空技が弱い相手には弱・超球弾のあと、ジャンプ強キックなどで跳び込むのも効果的だ。

かなり長い

しゃがみ強キックが当たらない間合いでも、遠距離立ち強キックなら当たる。キャンセル不可なのが難点



コレには注意

しゃがみ強キックや遠距離立ち強キックを、攻撃避け→カウンター攻撃で反撃されないように注意する

遠距離での行動

ここから相手に近づく場合、弱・超球弾をタテにするのが基本。ダッシュ、大ジャンプ、龍爪撃、弱・龍連牙の空振りなどで接近をはかろう。そのまま超球弾を連発し、迎撃主体の戦法に切り替えてもいい。中間距離から前進して近づくときは、ときおり遠距離立ち強キックでケンセイしておくように。



ダッシュ中の龍爪撃で、画面の端から端まで移動できる



弱・超球弾を撃ち、垂直ジャンプの頂点付近から龍爪撃を、途中で相手をすり抜けてしまう

有効な対空技

近距離では龍頭碎、中間～遠距離ではしゃがみ強キックがオススメ。遠距離立ち強キックは、対空技と言うよりも、跳ぶようにした相手をツブすように使ったほうが効果的。超必殺技も対空技になるが、相打ちに終わるケースが多いので、過信はしないように。



龍頭碎は、引きつけて使うと、攻撃前に相手を着地し、ガードされてしまう。早めに仕掛けよう



これくらいの間合いで跳び込んできた場合のみ、遠距離立ち強キックで迎撃することも可能

起き上がりの攻防

相手の起き上がりには、弱・超球弾を重ね、しゃがみ強キックか→+D(C)の2発攻撃を仕掛けるのが定石。こちらの起き上がりは、ガードに徹するか、カウンター攻撃→超球弾で形勢逆転をはかろう。確実にヒットする状況なら、龍頭碎や超必殺技を使っても可。



空中ぶつ飛はし攻撃でめくりを狙うと、2発目をガードさせたあと……

相手の前方にもとつてくるので、ガード方向をカクランでさける

めくり超必殺技

近距離から超必殺技を使い、その後半部分(龍頭碎?)が相手に重なると、大門、ケンスウ、舞、ルガール以外はしゃがみガード不能となる。紅丸、クラーク、アテナ、ユリ、キングに対しては、間合いの調整がアマイと、1~2発しかヒットしないので注意。



前半部分の攻撃を終えたあと、相手に重なるように着地すれば

後半部分がガード不能に。ただし、画面端の相手には無効だ



対2P戦 攻略

超必殺技のケズリはかなりヤバイ チン・ゲンサイ

チンは動きが速いので、自分から攻めるよりも、近～中間距離で相手の攻撃のスキに、瓢箪撃などをチクチク当てていくほうがいい。

基本技はリーチが短いものの、スピード・判定面に優れ、なかでも近&遠距離立ち強パンチ、遠距離立ち強キック、遠距離立ち弱キックが使える。とくに遠距離立ち強パンチがキャンセル可能になったのは大きく、瓢箪撃や回転的空突撃へつなぐ連続技は強力だ。

遠距離立ち強キックは、宙に浮くので、相手の足払いをツッパせる。跳び込みには、下方向に攻撃する強パンチや

回転的空突撃



めくりやすい強キックを使おう。

新必殺技の柳燐蓬菜は、弱で相手の飛び道具をスリ抜けたり、対空技や連続技として使うこともできる。

相手を投げる場合、Cボタンだと援護攻撃される可能性があるがあるので、かならずDボタンで投げよう。

◀タイミングさえ合
つてれば、強攻撃
も飛び道具の連係に
も反撃できるぞ

近&遠距離立ち弱パンチ



◀リーチがそこそこ
あり、近～中間距離
でのケンセイで、連係
の起息に使える

しゃがみ強パンチ



◀有効な対空技だ
が、早めに仕掛けて
おく必要がある。地
上戦には不向き

攻撃の組み立て

チクチク攻めていこう

コン ビ ネ ー シ ョ ン	A	弱・回転的空突撃 → 近&遠距離立ち強(P) → 弱・瓢箪撃 近距離立ち強(K) → 弱・回転的空突撃	回転的空突撃をガードした相手は、反撃することが多いので、そこを立ち強パンチでツッパし、ふたたび連係に持ち込む。
	B	遠距離立ち弱(P) → (少し前進) → 遠距離立ち弱(P) → 弱・柳燐蓬菜	立ち弱パンチのケンセイで相手の反撃を誘い、弱・柳燐蓬菜で反撃する。足の遅さゆえ、投げに持ち込むのは困難。
	C	(相手の跳び込み) → しゃがみ強(P) → 弱・瓢箪撃 → 弱・回転的空突撃	しゃがみ強パンチで相手の跳び込みを迎撃したあと、その着地に弱・瓢箪撃や弱・回転的空突撃を重ね、攻めつづける。
連 続 技		近&遠距離立ち強(P) → 弱・瓢箪撃 → 弱・回転的空突撃	跳び込みからもつなげることが可能。接近時は、近or遠距離立ち弱パンチ → 弱・柳燐蓬菜がオススメ。

特殊攻撃の使い道

超必殺技でケズリまくれ

超必殺技は、前作よりも攻撃判定の出現が早くなり、連続技に組み込めたり、相手の跳び込みを見てから迎撃することも可能になった。さらに、最後まで(計4回)ケズれば、ヒット時と同等のダメージを与えられるぞ。

ガードキャンセルには、無敵技の弱・柳燐蓬菜かリーチの長い弱・瓢箪撃を使う。カウンター攻撃は、リーチの短さが難点。ヒット時は、弱・瓢箪撃、弱・回転的空突撃、超必殺技でキャンセルし、連続技にしよう。

使える超必殺技

▶強攻撃やカウンター攻撃をキャンセルしてだせば、連続技になる。途中でガードされても、ケズりでダメージを与えられるぞ



結果オーライ

◀突進技や跳び込みへのガードキャンセルは、超必殺技がオススメ。コマンド入力に失敗しても、強・柳燐蓬菜にバグて結果オーライ

状況別戦略

近距離での行動

近～中間距離は、チンの得意とする間合いだ。相手の飛び込みと飛び道具に注意し、スキあらば遠距離立ち強パンチ→弱・瓢箪撃を狙おう。

間合いが離れそうなきときは、弱・回転的空突撃をからめた連係で接近する。柳燐蓬葉や飛び込みは、スキが大きいすぎるため、オススメできない。

相手の攻撃に合わせた対応を

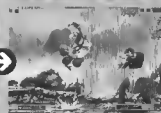
これが基本

▶遠距離立ち弱パンチでケンセイしながら近づき、遠距離立ち強パンチ→弱・瓢箪撃で相手を画面端に追いつめる



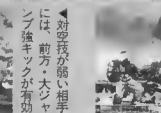
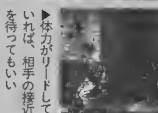
飛び道具には

◀相手の飛び道具に合わせて、柳燐蓬葉や回転的空突撃で反撃。ただし、覇王翔吼拳などは避けられない



遠距離での行動

チンには遠距離からの攻撃手段がないので、とにかく中間距離まで間合いをつめたい。ただし、滞空時間が長いので、うかつな飛び込みは危険。前進と攻撃を避け、地道に近づきしかない。飛び道具によるケンセイは、弱・瓢箪撃で消しつつ、可能なら弱・柳燐蓬葉や回転的空突撃でスリ抜けよう。



有効な対空技

弱・柳燐蓬葉だけでコト足りる。動作開始から全身無敵になるので、引きつければ、確実に反撃できるぞ。

そのほか、早めのしゃがみ強パンチや前方ジャンプ直後の強パンチ、相打ち覚悟のぶっ飛びばし攻撃、ケンセイをかねた超必殺技も対空技になる。



◀しゃがみ強パンチは、早めに仕掛けないとツブされることがある

▶弱・柳燐蓬葉なら、相手の飛び込みを確た返すことができるぞ



起き上がりの攻防

相手を転ばせたら、前述の連係Aや瓢箪撃を重ねるほか、超必殺技を使うためにパワータメを行なうといい。

こちらの起き上がりに攻め込まれた場合、飛び込みや虎煌拳タイプの飛び道具は弱・柳燐蓬葉で返そう。それ以外はガードに徹するのが無難。



▶弱・瓢箪撃の先端を置ければ、無敵技にも反撃されないが、間合いが離れてしまう欠点もある

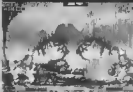


▶重ねられたジャンプ攻撃や飛び道具も、弱・柳燐蓬葉で返せる。積極的に狙っていいぞ

左に向かって炎をはけ

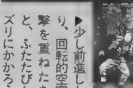
超必殺技でケズる場合、起き上がりに重ねるほか、回転的空突撃やカウンター攻撃、飛び込みから仕掛けよう。最後のケズりで間合いが離れてくれるので、密着時以外は反撃を受けにくい。相手が左側にいると、炎の射程距離が長くなることも覚えておこう。

長さのちがい



◀左側に向かって炎をはくと、少しだけ長くなる。知っているのと役に立つぞ

ヒットしたら



▶少し前進したり、回転的空突撃を重ねたあと、ふたたびケズリにかかろう



対2P戦 攻略

オールマイティな能力を活かそう キム・カッフアン

キムは、地上戦、空中戦ともに使い勝手のいい必殺技を持っているので、安定した強さを発揮できる。中間距離から、リーチの長いしゃがみ強パンチで相手の動きを止め、しゃがみ弱キックや遠距離立ち弱パンチをからめた連係で攻めていこう。

必殺技では、飛燕斬が対空・迎撃技として重宝する。半月斬も強化され、弱を連係に組み込んだり、強を遠距離からの移動手段に利用することも可能となった。攻撃後の飛行軌道が変わった飛翔脚と新技の流星落は、飛び道具への反撃や奇襲に使うのが効果的だ。

しゃがみ強パンチ



▲攻撃判定の出現時間が多いので、相手の起き上がりにも重なることもできる

遠距離立ち弱パンチ



▲リーチがあり、しゃがんだ相手に当たる。連係やキャンセルに使えるぞ

飛燕斬



▲つねに弱を使っていく。対空だけでなく、地上からの迎撃にも使えるぞ

半月斬



▲密着より少し離れた間合いからの強・半月斬は、大型キャラのみめくれる

攻撃の組み立て

近～中間距離戦を制せ

コンボ ネーション	A	しゃがみ弱(P) (K) × 3 → 立ち弱(P) × 2 → しゃがみ強(K) → 弱・半月斬	立ち弱(P)で相手の足払いを誘い、しゃがみ強(K)で迎撃。ガードを固められたら、しゃがみ強(P)や半月斬で攻めよう。
	B	しゃがみ強(P) → 弱・飛燕斬 → 立ち弱(P) → 弱・半月斬	しゃがみ強パンチを起き上がりに重ね、反撃を誘って飛燕斬。ガードされたら、半月斬への連係につなぐ。
	C	ジャンプ強(K) → 強・飛翔脚 → 弱・飛燕斬	ジャンプ攻撃からキャンセルで飛翔脚を仕掛け、着地にスキがあると思わせて飛燕斬。めくりジャンプからも狙える。
連続技		しゃがみ弱(K) × 1～3 → 飛燕斬	連係の途中でも、チャンスがあれば弱づいていこう。弱キックの回数は、間合いやタメの有無に合わせて調節すること。

特殊攻撃の使い道

鳳凰脚より基本技を主体に

基本技と必殺技が強力なので、パワーMAX時はガードキャンセルと攻撃力増加を主体に攻める。ガードキャンセルには飛燕斬や流星落がオススメだ。超必殺技の鳳凰脚は、攻撃判定の出現が早いので、ガードキャンセルを含めた反撃や連続技に活用しよう。単発で使用するときは、反応されにくい近距離から確実にキメること。

カウンター攻撃はリーチが長いので、単発でも非常に使える。そのまま連係や連続技に持ち込みたい。

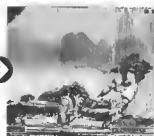
鳳凰脚の使いかた

▶ガード後の反撃がコワイので、連続技と反撃以外には使わないほうがいい。基本的には、ガードキャンセルで狙うこと



リーチを活かせ

▲カウンター攻撃は、足先が当たるくらいの距離で使うといい。これをキャンセルして弱・半月斬や鳳凰脚を仕掛けていこう



状況別戦略

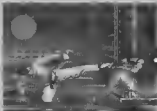
技の使いどころを把握せよ

近距離での行動

遠距離立ち弱パンチが当たる間合いを維持して相手を追いつめよう。そこから離れたときは、しゃがみ強パンチor強キックで攻めるか、弱・半月斬で近づく。ガード主体の相手には、ダッシュからの飛燕脚が効果的。通常は立ちガード不可、めくりだとしかがみガード不可なので奇襲になるぞ。

弱パンチで追いつめろ

▶しゃがみ弱パンチと弱キックで攻め込む。少し前進→遠距離立ち弱パンチをくり返して押すのも有効だ



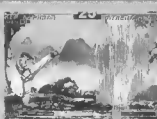
弱パンチが届かないなら

◀しゃがみ強キックは攻撃判定の出現こそ遅いが、相手の足払いをツブしやすい。そのあと半月斬で近づく

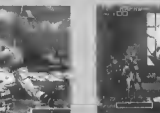
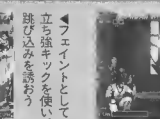


遠距離での行動

飛び道具でのケンセイに対しては、攻撃避けを使いながら前進するのが基本だが、流星落で飛び道具の下をすり抜けたり、大ジャンプからの飛燕脚も奇襲として使っていける。飛び道具がない相手なら、中間距離まで前進し、相手の対応に気をつけながら、強・半月斬でオシキに近づき戦法がオスス。



◀飛び道具を先読みできれば、強・半月斬でスリ抜けて攻撃



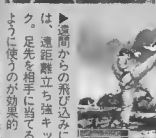
◀画面の端と端より少し近めの距離をガードさせるように仕掛けよう

有効な対空技

基本は弱・飛燕斬。こまめにタメを行ない、確実に迎撃しよう。タメができていなければ、半月斬で落とすのもいい。近距離なら弱、遠距離なら強で仕掛ければOKだ。遠距離立ち強キックは、飛燕斬が届かない間合いでも使えるが、相打ちになりやすい。



◀無敵時間が短いので、引きつける必要があるが、信頼できる。強より弱のほうが使いやすい



▶遠間からの飛び込みには、遠距離立ち強キック。足先を相手に当てるように使うのが効果的

起き上がりの攻防

こちらの起き上がりは、スキあらば飛燕斬で反撃を試みよう。たとえ攻撃を重ねられても無敵だから大丈夫。

相手を転ばせたら、連係Bで攻めるほか、弱・半月斬を重ねるのも手。技の終わりぎわを重ねるようにすれば、相手はガードキャンセルしづらくなるぞ。



◀しゃがみ強キックは攻撃判定の発生時間が長いので、重ねるに最適。ここから連係につなごう



▶連係Bを続かせようなら、半月斬を重ねて対応を恐らせる。ガードキャンセルには注意すること

空中鳳凰脚について

空中鳳凰脚は、ジャンプ中に↓↘↙↘↙+BD同時押しで使用できる。ジャンプ直後に使えば、開払いのような低めの飛び道具を跳び越えられるほか、対空の基本技をツブしたり、ジャンプ攻撃（弱攻撃も可）をキャンセルして連続技にすることも可能だ。



◀地面をはう飛び道具の上をすり抜けて攻撃できる。足払い。くわしくは、P.263を



▶前方ジャンプの降下中に仕掛け、足払いや対空技を誘いつつ、ツブすこともできる

対2P戦 攻略 チャン・コーハン

チャンの特徴といえば、攻撃力の高さとリーチの長さ。相手にプレッシャーをかけ、迎撃主体の戦法をとろう。攻めの主軸になるような使い勝手のいい必殺技がないので、基本技の使いわけが重要になってくるぞ。

なかでも、しゃがみ弱パンチと遠距離立ち弱パンチが相手の動きを封じ込めやすい。遠距離立ち強パンチも同様だ。

必殺技では、ケズリ時のダメージも大きい鉄球粉碎撃を使いこなしたい。鉄球大回転は、ケズリだけでなく、対空技や連続技にも使えるぞ。

しゃがみ弱パンチ



▲攻撃のながかりをツブしやすい。近距離戦のメインとなる技だ

遠距離立ち強パンチ



▲しゃがみ弱パンチが届かない間合いで使う。鉄球には食らい判定がないぞ

鉄球粉碎撃



▲防衛させると強制ガードが成立するので、相手のガードキヤンセルに注意

鉄球大回転



▲連打コマンドのため、瞬時に使えないのがネック。弱パンチからの連続技で

攻撃の組み立て

しゃがみ弱パンチを起点に

コンビネーション	A	しゃがみ弱②×3 → しゃがみ弱④	鉄球粉碎撃 → 立ち弱②	近距離戦での基本。鉄球粉碎撃を誘って跳び込んでくる相手には、立ち弱パンチに切り替えよう。
	B	立ち強② → 鉄球粉碎撃		立ち強パンチをAボタン×4で強制キヤンセルして鉄球粉碎撃。相手の起き上がりにも重なるのが効果的だ。
	C	カウンター攻撃 → 鉄球大回転		ヒット時は連打になる。ガードされたら、相手の様子を見つつ、ABCDボタン同時押しで強制停止させよう。
連続技		しゃがみ弱② → 鉄球大回転		跳び込み（ジャンプ強④）からつなげたいときは、着地する直前からAボタンを連打するのがベスト。

特殊攻撃の使い道

チャンの魅力は、なんといってもパワーMAX状態の攻撃力につきる。間合いが離れたら、すかさずパワータメに入ろう。ケンセイの効果もあるぞ。

ガードキヤンセルは、鉄球粉碎撃か近距離なら鉄球飛燕斬、スキの大きい技には鉄球大暴走も有効だ。相打ちでないから積極的に狙っていこう。

カウンター攻撃は、相手のジャンプ攻撃を攻撃避けてかわしたあとに使う。立ち弱パンチなみのリーチがあるので、連係の起点にもなるぞ。

パワーMAXで圧倒しろ！

鉄球大暴走で爆走

▶飛び道具をタチにして攻め込んでくる相手には、鉄球大暴走や鉄球粉碎撃で飛び道具をガードキヤンセルして反撃しよう



▲強攻撃や必殺技をガードキヤンセルするときには弱・鉄球粉碎撃を使う



▲弱攻撃連打には、相打ち覚悟のガードキヤンセル鉄球飛燕斬で反撃だ

状況別戦略

近距離戦での闘いかたかすべてをキメる

近距離での行動

近～中間距離はチャンの得意な間合いだ。しゃがみ弱パンチ、遠距離立ち弱パンチを使って連係に持っていこう。混戦時は、攻撃避けてのぐよりも、相打ちでいいから、攻めていくように心がけたい。そのため、なるべくパワーMAXにしておこう。攻撃をガードされ、距離が開いたら様子を見ること。

相打ちOK!

▶パワーMAXであれば、弱攻撃よりもしゃがみ立ち強②などを連係にoirませ、相打ちを狙うのも手



迎撃を主体に

◀遠距離立ち強パンチが当たらない距離になったら、相手の攻撃を待ち、迎撃しよう。跳び込みも有効だ

遠距離での行動

まぎ行なうべきことはパワータメ。MAXになったら、立ち強パンチが当たる距離まで歩いて近づいていこう。

飛び道具には攻撃避けて対処。体の横面が広いので、きかぬように避けて使うように。中間距離まで近づけることができれば、そこはもうチャンの得意な間合いだ。



▶相手を攻めさせてガードキャンセルを狙うのも一つの手だ



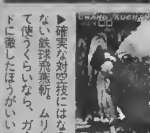
◀まずはパワータメ。そして飛び道具を回避しつつ近づく
◀こゝろの距離感。意識を間合いだ

有効な対空技

もともと信用できるのは、ジャンプ弱パンチだ。間合いによってジャンプ方向(垂直か後方)を使いわけよう。ダメージ重視なら後方ジャンプ強パンチ。しゃがみ強パンチも有効。鉄球大回転。鉄球飛燕斬は確実性に欠けるのでオススメはかぬ。



◀ジャンプ弱パンチでの迎撃が基本。地上戦の遠距離立ち弱&強②によるケンセイも忘れないうこと



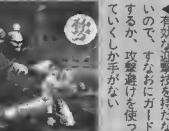
▶確実な対空技にはならない鉄球飛燕斬。ムリして使うくらいなら、ガードに徹したほうがよい

起き上がりの攻防

相手を転ばせたら、しゃがみ弱パンチか遠距離立ち強パンチを重ね、そこからの連係で、相手を追いつめよう。こちらの起き上がりは、ガードに専念する。パワーMAXならガードキャンセル。体力ゲージが点滅していれば鉄球大暴走を狙うことも可能だ。



▶有効な迎撃技を持たないの、すなわちガードするが、攻撃避けて使っていくしか手がない



▶起き上がりに攻撃を重ねられたときは、開始直後か全身無敵になる鉄球大暴走を狙ってみよう

鉄球大回転について

あまり使いどころがなさそうな鉄球大回転だが、もし画面端で相手を転ばせることができたなら、Cボタンを連打してケズリを狙ってみよう。首尾よく相手がガードしてくれれば、体力を半分以上も奪い取っていくぞ。背の低い相手にしゃがまれると空振るのが難点。



▶体力満タンの状態からケズってみる。レバーで間合いを調節しよう

◀この威力。ガードキャンセルと足払い系のカウンター攻撃には要注意

対2P戦 攻略

機動力を活かして相手をホンロウしよう

チョイ・ボンゲ

体が小さく、動きのすばやいチョイは、ジャンプ攻撃と近距離でのラッシュを得意としている。また、トリッキーな必殺技を数多く持っているので、相手の対処を惑わせるような闘いかたが基本となるだろう。

跳び込みに使えるのは、ジャンプ強パンチ。この技をめぐりで狙い、連係につなげていく。

地上戦では遠距離立ち弱パンチ、しゃがみ強パンチなどが活躍する。また、迎撃技として重宝する竜巻疾風斬と、反撃される可能性が低い回転飛猿斬を多用していきたい。

前方ジャンプ強パンチ



◀めくりで仕掛けるのが基本だが、攻撃範囲が広いので対空技にすることも可能

遠距離立ち弱パンチ



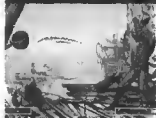
◀チョイの技の中でいちいちがあり、使いやすい。近距離での連打には不可欠

竜巻疾風斬



◀ふだんは攻撃が横に伸びる強をめぐりジャンプ攻撃に対してのみ弱を使う

回転飛猿斬



◀追加コマンド③を入力すれば、足払いを回避しつつ攻撃できるぞ

攻撃の組み立て

すばやい動きでカクランしまくれ

コンビネーション	A	遠距離立ち弱パンチ→(少し前進)→遠距離立ち弱パンチ	リーチがあり、すぐに攻撃判定が出現する遠距離立ち弱②を断続的にガードさせ、画面端に追いつめていく。
	B	めくりジャンプ強②→立ち弱②×2→立ち強③→しゃがみ強②	立ち強キックのあとは、相手が足払いで反撃したくなる間合いになるので、しゃがみ強パンチで迎撃しよう。
	C	ぶっ飛ばし攻撃 → 弱・回転飛猿斬 → 通常投げ 竜巻疾風斬	密着状態より少し離れてぶっ飛ばし攻撃をヒットさせると、回転飛猿斬が相手の目前で止まる間合いになることを利用。
連続技		しゃがみ強② → 強・竜巻疾風斬	めくりジャンプ強②からキメよう。連係のぶっ飛ばし攻撃をヒットさせた間合いからの大ジャンプで仕掛ける。

特殊攻撃の使い道

クセのある技をうまく使いこなせ

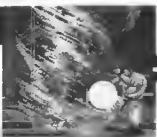
攻撃力が低いチョイにとって、パワータメは重要なので、こまめにタメるように心がけよう。

超必殺技は、竜巻の先端部分でケズるか、スキの大きい攻撃へのガードキャンセルに使う。弱攻撃へのガードキャンセルは竜巻疾風斬がオススメだ。

ぶっ飛ばし攻撃は、攻撃判定がしばらく残っているのて、相手の起き上がりにも重なるといい。カウンター攻撃は、リーチ・攻撃判定の出現速度ともに申し分ない。連係の合間に組み込もう。

ケズる位置が重要

▶超必殺技は、ギリギリからすらせるようにガードさせれば、攻撃後の硬直に相手の反撃がヒットする(弱)可能性は低くなる



ぶっ飛ばしから攻める!

◀ぶっ飛ばし攻撃を当てたら、前述のめくり大ジャンプ強パンチや弱・回転飛猿斬からの連係を狙え。一発逆転を狙うなら前者で

状況別戦略

基本技と必殺技の使いわけが大事な

近距離での行動

チョイの得意な間合いは遠距離と近距離。中間距離になった場合は、足払いをツブせるしやがみ強パンチ。相手を転ばせるしやがみ強キック、リーチのある立ち強キックなどでケンセイしつつ、ジワジワと前進しよう。相手に接近できたら、弱攻撃の連係で、ひたすら押していきたい。

歩いて近づく

▶ヘタに突進するより、歩いたほうがリスクは少ない。ときおり、しやがみ攻撃を混ぜ、ダメージをつくろう



跳び込んで近づく

◀チョイのジャンプは滞空時間が長いので、それを補う奇襲として、飛翔脚を使うのも手だ



遠距離での行動

大ジャンプ攻撃から連続技を狙うのが基本。それ以外にも、飛び道具を持った相手には、特殊な対応策がある。

普通の高さの飛び道具なら回転飛猿斬でくぐる。弱で仕掛けて、そのあとの行動に幅を持たせよう。地をはう飛び道具には、ガードキャンセル強・旋風飛猿斬で奇襲を狙え。



◀飛び道具の下を簡単にくぐる。あとにはこのベース



◀相手の飛び道具をうまくガードキャンセルしよう
◀先読みで、連続技を超えることもできる
◀ムスカしい

有効な対空技

基本的には、強・竜巻疾風斬を使っていく。めくりジャンプのみ、弱で迎撃しよう。ダメージができていなければ、しやがみ弱パンチも有効。相手をくぐるように一歩前進してから使うのがポイントだ。遠距離からの跳び込みには前方ジャンプ強パンチが使えるぞ。



◀このような位置で狙う。ダメージは零々たるものだが、けっこう信頼のおける対空技だ



▶攻撃範囲の広さを利用して、ジャンプした相手の上からかぶせるように仕掛けよう

起き上がりの攻防

相手を転ばせたら、ぶっ飛ばし攻撃かしやがみ強キックを重ねていこう。ぶっ飛ばし攻撃は、ヒットすれば連係Cが狙える。また、密着状態からしやがみ強キック→立ち強キックをガードさせると、前方ジャンプ強パンチでめくれる間合いになるぞ。



◀自分がPWR MAXなら、足払いを誘ってしやがみ強キックの作戦で攻めよう



▶立ち強キックをガードさせると、めくりジャンプ強パンチが2ヒットする間合いをとれる

→+Cと→+Dの使い道

→+C (二段斬) と→+D (通り魔殴り) は、クセがあるので使いかたをきちんとマスターしておく必要がある。二段斬は突進技と同様に使う。通り魔殴りはしやがみガード不能技だが、近距離から使うと、攻撃後に反撃されるので、間合いの調整を忘れずに。



◀二段斬の開始直後からダメージを行えば、ガード後の反撃を竜巻疾風斬でツブすこともできる



▶通り魔殴りは、この間合いから狙えば、反撃されにくい。トドメに使うときは、どこからでも可



対2P戦 攻略

わたしが本家「よゆうッチ」よ!! ユリ・サカザキ

必殺技の追加と強化で、攻め手が豊富になったが、どの技もヒットしなかったときのリスクが大きい。

そのため、持ち前のすばいフットワークと使い勝手のいい基本技を活用して、必殺技がヒットしやすい状況をつくらなければならないのだ。

→+D(燕翼)



「しゃがみガード不能技」かならずダウンするようになった

遠距離立ち弱キック



「連打が効き、相手の攻撃をベチヘとツブす」ことができる

遠距離立ち強キック



「唯一、キャンセル可能な遠距離攻撃。連打に活用する」

雷煌拳



「相手の足払いや飛び道具を跳び越えながら攻撃できる」

百烈びんた



「弱は必殺技投げ、強は移動投げとなる。どちらも多用するぞ」

攻撃の組み立て

やっぱり、しゃがみガード不能技がなくっちゃね

コンボネーション	A	しゃがみ弱⑧×1〜3 →しゃがみ強⑧ → 弱・虎煌拳 → →+D	間合いを離すための連係に、しゃがみガード不能技の→+Dを加えて、2択に持ち込む。接近戦の基本だ。
	B	しゃがみ強⑧ → (少し前進) → →+D →しゃがみ強⑧	強⑧を空キャンセルし、しゃがみガード不能技or通常投げるの自動2択に足払いという選択肢を加え、相手をかくランする。
	C	弱・虎煌拳→百烈びんた(移動投げ)→百烈びんた(必殺投げ)	虎煌拳を攻撃避けてかわされても移動投げがキマる。虎煌拳がガードされたら、一瞬待ってからの必殺投げでフォロー。
連続技		遠距離立ち強⑧ → 百烈びんた(移動投げ)	地上戦で重宝する。跳び込みからの連続技なら、ジャンプ強⑧→近距離立ち強⑧→百烈びんた(移動投げ) or 破る。

特殊攻撃の使い道

超必殺技が弱すぎるので、パワーMAX時はガードキャンセルと攻撃力アップに専念する。ガードキャンセルは、弱ユリちょうアップパーがメイン。遠距離では強・虎煌拳、飛び道具には百烈びんた(移動投げ)、足払い連打には弱・雷煌拳も有効だ。

カウンター攻撃は、遠距離立ち強キックよりリーチが長いので、強攻撃→飛び道具という連係にも反撃できる。ヒット時は百烈びんた(移動投げ)でキャンセルすれば連続技になるぞ。

超必殺技で一発逆転……なんて必要ないの

参考までに

▶超必殺技は、とにかく攻撃前後のスキが大きい。ところが、相手に密着してガードさせれば、こちらのほうが先に動けるのだ



カウンター攻撃

「おなじみの「しゃがみ強キック→飛び道具」という連係も、カウンター攻撃で反撃できる。強ユリちょうアップパーより確実だ

状況別戦略

連続技でしか勝てないようじゃダメかもよ?

近距離での行動

連係AとBが主軸になるが、ときには立ち弱キックや雷煌拳で相手の足払いをツブしたり、碎破で跳び込みにケンセイすることも忘れずに。

間合いが離れてきたら、しゃがみ強キックやカウンター攻撃に空キャンセルをかけ、前進するなり跳び込むなりして、イッキに接近しよう。

基本は

▶キャンセルを駆使して相手のガードを固めつつ2択攻撃を仕掛ける。空キャンセルの詳細は右下の欄にて



こんな奇襲も

◀弱・碎破や弱・虎煌拳をガードさせた直後に、めくりジャンプ強キックからの連係(連続技)を狙おう

遠距離での行動

発射後のスキが小さい虎煌拳を使って「跳ばせて落とす」こともできるが、それだけではラチがあかないので、弱・虎煌拳をタテにして、ダッシュや前方・大ジャンプで接近する。

中間距離になったら、連係Bや立ち弱パンチor弱キックでケンセイしつつ、得意技を仕掛けてもらう。

遠距離戦は

▶フェイントを混ぜながら弱・虎煌拳を撃とう。相手が跳んできたなら、弱ユリちようアッパーで迎撃せよ



間合いに注意

◀虎煌拳→百烈びんた(移動対空)の連係は、通常投げのあと、少し前進した間合いから行なうのがベスト

有効な対空技

弱ユリちようアッパーで十分だ。ギリギリまで引きつけるか、早めに仕掛けておけば、まず負けない。

必殺技がとっさにだせない人は、しゃがみ強パンチかぶつ飛ばし攻撃を使うといいだろう。碎破は、百烈びんたが暴発しやすいのでイマイチ。



▶全身上半身無数のユリちようアッパーがあるため対空技には困らない



▶ぶつ飛ばし攻撃は、今回も使える。コマンド入力が苦手な人向き?

起き上がりの攻防

こちらの起き上がりは、とりあえず攻撃避けを使い、相手が攻撃していたらカウンター攻撃→百烈びんた(移動投げ)で反撃するといだろう。

相手の起き上がりには、中間距離から弱・虎煌拳を重ね、前述の連係Cなどで攻めよう。



◀ユリちようアッパーは確実性に欠ける。カウンター攻撃だけを狙え



▶攻撃判定の先端だけが当たるとはならないので碎破を重ねるのも手だ

空キャンセルのかけかた

キャンセル可能な基本技をガードさせたとき、百烈びんた(必殺投げ)のコマンドを入力すると、「空キャンセル」が実行されて、いきなり中立ポーズにもどる→すぐにべつつの行動をとる、ということが可能になる。これを利用すれば、連係Bのような2択攻撃を仕掛けられる。ただし、基本技がヒットしたときに相手が投げ間合いの外にいたり、転倒や吹き飛んだりしていると、弱・碎破が暴発してしまう。また、コマンド入力が遅くても碎破にバケやすいので注意しよう。



▶近場で使えば、基本技がヒットしたときは必殺投げ、ガードされたときは空キャンセルになるぞ



対2P戦 攻略

新必殺技を存分に活用せよ

不知火 舞

地上と空中からの突進技を持ち、さらには飛び道具の強化と対空技の追加によって、攻めても守ってもOKの万能キャラとなっている。

バリエーション豊かな基本技と、トリッキーな必殺技を使いこなすことが勝利へのカギとなるだろう。

しゃがみ強キック



◀キャンセル可能で使い勝手がいい。花蝶扇につなこう

しゃがみ弱キック



◀連打が効くので連係の起点に、キャンセルも可能

遠距離立ち弱パンチ



◀とにかくリーチが長い。中間距離からのコンボに最適

ジャンプ強キック



◀ジャンプ直後に使えば、しゃがんだ相手にもヒットする

ジャンプ↓+C



◀連続技の起点と空中戦に多用。リーチが短いので注意

攻撃の組み立て

生まれ変わった花蝶扇が攻撃の主軸

コンボ エ ン シ ョ ン	A	しゃがみ弱(P)×1~3 → 遠距離立ち強(K) → しゃがみ強(K) → 弱・花蝶扇	相手を固めつつ、反撃をツブす連係。しゃがみ弱パンチはしゃがみ弱キック、花蝶扇は弱・龍炎舞で代用してもいい。
	B	弱・花蝶扇 → (ダッシュ) → 通常投げ → 強・飛翔龍炎陣	中間距離からの花蝶扇を攻撃避けてスカす相手に有効。カウンター攻撃に対しては、無敵技の飛翔龍炎陣でツブそう。
	C	弱・花蝶扇 → 前方ジャンプ強キック → (ダッシュ) → しゃがみ弱(P)	ジャンプ強キックは大ジャンプと使いわけ、めくりか否かでカクランさせよう。しゃがみ弱パンチのあとは連係Aに。
連続技		しゃがみ強(P) → 強・龍炎舞	ジャンプ強キックやジャンプ↓+Cからキメると強力だ。しゃがみ弱(K)×1~2→強・龍炎舞も連続技になるぞ。

特殊攻撃の使い道

前作よりも超必殺技の無敵時間が長くなり、飛び道具のスリ抜けも簡単になった。こまめにゲージをタメて、大ダメージを与えるチャンスをのさばるように。

ガードキャンセルには、強・飛翔龍炎陣が有効だ。遠距離だと2ヒット目の炎が空振る(相手がダウンしない)が、接近時なら問題ないだろう。

カウンター攻撃はリーチが長く、龍炎舞などにつなげられる。ただし見た目ほど対空技には向かないので注意。

一発逆転はお手のもの

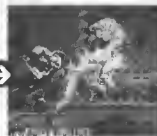
完全無敵を活用

▶超必殺技の無敵時間はかなり長い。この距離から飛び道具を重ねられても反撃できるぞ。当然、ガードキャンセルにも有効だ



攻撃範囲を活用

◀ガードキャンセル強・飛翔龍炎陣は当てやすく、与えるダメージも大きい。近距離なら、コマンド入力がラクな強・龍炎舞でも可



状況別戦略

奇襲につく奇襲で攻めまわろう

近距離での行動

しゃがみ弱パンチや遠距離立ち弱パンチの先端をチクチクと当てたり、連係Aなどで相手を固めるのが基本。

攻撃避けとカウンター攻撃を多用する相手には、たまに強・龍炎舞を仕掛けて（重ねて）おくと効果的だ。また、相手がガードを固めているようなら、右写真のように攻めよう。

めくりジャンプ

▶めくりには前方ジャンプ強キックが有効。写真の位置から跳び込めば、ガード方向が半割されにくい



昇り強キック

◀しゃがんだ相手には前方ジャンプ直後の強キック→ムササビの舞を。垂直ジャンプならチンにも当たるぞ

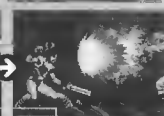
遠距離での行動

花蝶扇と飛翔龍炎陣の「跳ばせて落とす」だけでは限界があるので、弱・花蝶扇を撃ち、連係B・Cを使いわけて攻め込もう。

リに応戦せず、前方・大ジャンプで跳び込み、空中ぶっ飛ばし攻撃や強ムササビの舞をヒットさせたい。

必殺忍蜂の使い道

▶写真の間合いから弱・花蝶扇→弱・必殺忍蜂をガードさせると、間合いが離れ、反撃を受けにくくなる



飛び道具の相殺

◀龍炎舞と飛翔龍炎陣の炎は飛び道具を打ち消せるが、攻撃後のスキが大きいので、そのために使う必要はない

有効な対空技

対空技にしると言わばかりに追加された飛翔龍炎陣。攻撃判定が出現するまでは全身無敵なので、引きつけてから使えば、負けることはない。

空中戦を挑むなら、前方ジャンプ↓+Cや強キックのほか、早めの空中ぶっ飛ばし攻撃も有効だ。



▶飛翔龍炎陣を使うならこのポーズ（無敵状態のときに当てること）



▶下方方向に攻撃する技でなければ、立ち＆しゃがみ強パンチも使えるぞ

起き上がりの攻防

こちらの起き上がりに攻撃を重ねられたら、強・飛翔龍炎陣か超必殺忍蜂で反撃しよう。無難にカウンター攻撃→龍炎舞で押し返す手もある。

逆に、相手の起き上がりを攻めるときは、めくりジャンプ強キックや強・龍炎舞の先端を重ねよう。



◀強・飛翔龍炎陣は弱よりも2ヒットしやすいので、かなり使える



▶この間合いで強・龍炎舞の炎を重ねよう。無敵技にも負けないぞ

ムササビの舞を有効に使い！

ムササビの舞は、地上版と空中版があるが、実際に役立つのは空中版（空中で↓+C+⑩）だけ。ジャンプ直後（↓+C+⑩で可能）や着地直前に使ったり、相手を跳び越えながらのめくり→めくりといった奇襲をかけることができるぞ。ムササビの舞でめくると、相手はしゃがみガード不能になるので、うまく活用しよう。

なお、地上版は、ボタンを途中で離したり、弱を使うことで、対空技の空振り誘えるが、着地のスキが大きいく、反撃に転じられる機会は少ない。



◀ジャンプ直後の強ムササビの舞で、足払いを回避しながら反撃しよう



対2P戦 攻略

すばやく近づき、イッキにたたみ込め!

キング

キングには、信頼できる対空技がないので、近～中間距離戦がメインとなる。近距離での主軸はしゃがみ弱キックだ。ここから近距離立ち弱キックにつなげて連続技を狙うのが基本戦術。

中間距離では、リーチの長い遠距離立ち強キックと✕+D (スライディングキック)、宙に浮いて足払いをツブせる、ぶっ飛ばし攻撃が有効だ。

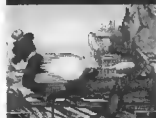
ベノムストライクは遠距離だけでなく、中間～近距離からのツブシに有効。トルネードキックは、奇襲やケズリにも使える。強をメインに使い、大ダメージを与えていこう。

しゃがみ弱キック



◀キャンセル不可なので、ヒットしたらすぐ近距離立ち弱キックを仕掛けよう

ベノムストライク



◀瞬だが、宙に浮くため、足払いを回避するため攻撃するこ

✕+D



◀足先を出てるように使う、攻撃判定の出現が遅めのなので多用は禁物だ

トルネードキック



◀密着状態から強で、相手キャラによっては、しゃがみガード不能に

攻撃の組み立て

キックの長さを活用せよ

コンボ ネーション	A	しゃがみ弱⑧×3→ぶっ飛ばし攻撃→強ベノムストライク	しゃがみ弱⑧でガード後の反撃(足払い)を誘って、ぶっ飛ばし攻撃。ガードされたら、ベノムストライクで追い払おう。
	B	しゃがみ弱⑧→近距離立ち弱⑧→弱トラップショット →(一歩進んで)→強トルネードキック	相手の起き上がりにはしゃがみ弱⑧を重ね、ヒット時は連続技へ、ガード時はめくりトルネードキックでガードをくずそう。
	C	弱ベノムストライク → 強サブライズローズ	遠距離から近寄る手段になる。サブライズローズはめくりぎみに入ると2～3発目の攻撃がスカってしまうので注意。
連続技		→強トラップショット	
		近距離立ち弱⑧→近距離立ち強⑧(1ヒット目)→強ベノムストライク	ガード後の反撃を受けにくい。トラップショットなら相手は転ぶが、気絶狙いならベノムストライクのほうがオススメ。

特殊攻撃の使い道

どの攻撃も使えるものはかりだ

攻撃力の低いキングは、こまめにパワーをタメ、なるべくパワーMAXで闘っていききたい。

超必殺技は使い勝手がよく、迎撃、対空、ガードキャンセルに有効。ガードされてもスキが少ないので積極的に使おう。必殺技でのガードキャンセルは、トラップショットがオススメ。

カウンター攻撃はリーチがあり、中間距離や単発でも使える。ヒットorガードにかかわらず、強トルネードキックでキャンセルしよう。

必殺技が万能

▶イリュージョンダンスは万能迎撃技だ。とくに、貧弱な対空技をおこなうように使えば、絶大な威力を発揮するぞ



◀トラップショットの攻撃距離は意外と短いので、間合いをキチンとはかって使おう



◀リーチが長いカウンタ―攻撃。✕+Dのように飛び道具を抜けないのが残念

状況別戦略

中間距離からベースを握れ

近距離での行動

相手のしやがみ強キックがギリギリ当たらない間合いをキープしつつ、攻撃を誘い、ベノムストライクやぶつ飛ばし攻撃、トラップショットで反撃しよう。間合いが開いたら、遠距離立ち強キックや Δ +Dで押さえ込む。カウンター攻撃からのベノムストライクも有効だ。



◀ヘタに動くより、迎撃主体で、相手を転ばせて近づく



◀トラップショットは強いが、相手のゲージがタマリやすい

カウンター攻撃からの行動

▶間合いを離したければ強ベノムストライク、近づきたければ弱サブライズローでキャンセルする

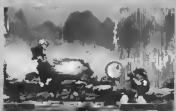


遠距離での行動

ダブルストライクからのベノムストライク連射モード (→P, 282) でケンセイできるが、対空技が弱いので、遠距離にいてもあまり意味はない。調子に乗って飛び道具を撃ちつづけても、跳び込みのチャンスを与える結果になるだけだろう。前述の連係Cを使うなどして、相手に近づいたほうがいい。



◀連係Cを使って、相手を地上と空中から押さえ込む



◀相手の起き上がり、飛び道具を喰ね、ケズリまくり



◀強力な対空技がなければ、跳び込み狙える



◀調子に乗って連発すると、大ジャンプで跳び込まれるぞ

有効な対空技

基本はしやがみ強パンチだが、相打ちになることが多い。また、ジャンプ弱&強キック、空中ぶつ飛ばし攻撃も対空技になるが、遠距離からの跳び込みにしか対応できない。基本技以外では、トラップショット、超必殺技もそれなりに使えるぞ。



◀相手にベースを握れないためにも、守りに入らず、相打ちでもいいから攻撃しよう



▶体力ゲージが急減していたら、迷わず超必殺技。唯一の無敵技なので、一番信頼できるぞ

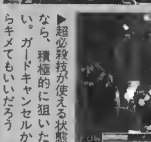
起き上がりの攻防

相手を転ばせたら、すぐさま接近し、連係Bをからめた連続技やケズリ狙いの連係をキメたい。

自分が転ばされたら、ガードに徹するか、カウンター攻撃やしやがみ弱キックからの連係。あるいは長めの無敵時間を持つ超必殺技で反撃しよう。



◀相手の起き上がりに、しやがみ弱キックを連打しておく。ここからの連係で攻めつけよう



▶超必殺技が使える状態なら、積極的に狙いたい。ガードキャンセルからキメてもいいだろう

超必殺技の利点

超必殺技がヒットした相手には、接触 (押し合い) 判定がなくなるので、起き上がりに対する攻撃のバリエーションが広がるぞ。なお、超必殺技を使うときは、トルネードキックを暴発させないためにも、←→△↓△+BDの簡略化コマンドを入力すること。



◀超必殺技のヒット後、ダッシュで近づけば、相手に重なることができる



◀小刻みに左右に動くなどして対応を惑わせ、連係Bをたたき込む



対2P戦 攻略

とにかくハデにいきましょう！

八神 庵

庵の必殺技は性能が高く、飛び道具の闇払いと無敵技の鬼焼きで「跳ばせて落とす」戦法がとれる。また、突進技の葵花と琴月 陰は、ガードされても強力な反撃を受けにくいのが魅力。状況によっては、こちらでイッキに攻め込んでもいいだろう。

跳び込みもシンプルながら有効な戦法だ。庵は、ジャンプの高度が低く、滞空時間も短い。たとえ相手が跳び込みに反応しても、迎撃の間に合わないケースが多いのだ。めくり専用技であるジャンプ←+D(百合折り)を使えば、相手をホンロウすることもできる

し、破壊力のある連続技につなぐこともできる。

たとえ跳び込みをガードされても、しゃがみ弱キック連打+αで間合いを離したり、しゃがみガード不能技の→+Dで奇襲をかければ、仕切り直しも容易にできるぞ。

ジャンプ←+D(百合折り)



◀相手を大きく跳び越えても攻撃が届く。ジャンプ強キックを使いわけるべし

鬼焼き



◀開始直後から完全無敵で、起き上がりやガードキャンセル、対空技などに有効

葵花



◀奇襲や連続技に使える。攻撃避け対策として、琴月 陰をおりませて使おう

攻撃の組み立て

ジャンプ攻撃からの連続技が基本

コンボ ネーション	A	ジャンプ強Ⓚ → しゃがみ弱Ⓚ → めくりジャンプ←+D (百合折り)	攻撃がヒットするまで相手の頭上を行ったりきたりする。ヒットしたら近距離立ち強パンチ→強・闇払いを。
	B	しゃがみ弱Ⓚ×1〜4 → ぶつ飛ばし攻撃 → 闇払い → +D	しゃがみ弱キックで、いったん間合いを離しておき、前方へ突進するぶつ飛ばし攻撃で間合いをつめ直す。
	C	前方ジャンプ←+D (百合折り) → Dボタン投げ	めくりそうな微妙な位置から跳び込み、スクリューをキメる。しゃがみ弱キックからの連続技を狙ってもいいだろう。
連続技		しゃがみ弱Ⓚ×1〜4 → 弱・葵花×2 → 弱・鬼焼き	パワーMAX時だと鬼焼きが届かなくなってしまうので、葵花×2を×3にしたり、とりあえず相手をダウンさせる。

特殊攻撃の使い道

超必殺技は、ユリとキング以外の弾道が高い飛び道具をぐくり抜けられるので、後方ジャンプや闇払いで、相手の飛び道具を誘ってから仕掛けるとキマりやすい。1P側だと、ガードされても間合いが広がるため、反撃されにくいことを覚えておこう。

ガードキャンセルには鬼焼きが最適。リーチの長い攻撃に対しては強・葵花が有効。ガード後に入力できる強・闇払いも使いやすい。多段技に対しては超必殺技も使えるぞ。

超必殺技はこう使い！

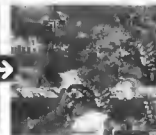
誘ってキメる

▶闇払いを連発したり、後方ジャンプで間合いを広げると、相手は飛び道具を撃ってくるので、そこに超必殺技をキメる



連続技でキメる

◀超必殺技は、近距離立ち強パンチやしゃがみ強パンチ、そしてカウンター攻撃のキャンセルに成功すれば連続技になるぞ



状況別戦略

攻めは百合折り、守りは鬼焼き

近距離での行動

しゃがみ弱キックが届く間合いなら、連係Bを主体に攻める。それより離れてしまったときは、相手の様子をうかがいながら、ジャンプ強キックなどで跳び込むなり、強・琴月 陰を使うなりして、接近戦に持ち込むこと。相手に近づいたら、めくりジャンプ←+D(百合折り)を中心とした連係を狙おう。

弱攻撃で固める

▶こまめな前後移動でケンセイしつつ、しゃがみ弱キックで間合いをはかる。跳び込まれたら鬼焼きで迎撃



足払いには……

◀琴月 陰は突進中が足元無敵。うまく活用しよう。ガード後の反撃は鬼焼きでツッけるぞ



遠距離での行動

相手か可もしてこないならパワータメが一番。パワーMAXになったら間払いでケンセイし、大ジャンプで跳び込んだり、相手の飛び道具に超必殺技で反撃するチャンスをうかがおう。

強・琴月 陰でイッキに間合いをつめるときは、弱・間払いをタテにしておくのが安全だ。

連続技にもなる

▶この間合いから弱・間払い→強・琴月 陰で近づこう。間払いがヒットすれば、連続技になるぞ



待つ

◀パワーをタメはじめれば相手も何らかの行動を起こすはず。飛び道具を撃ってきたら大ジャンプで攻める

有効な対空技

鬼焼きが無難。攻撃範囲が後方にも広がっているので、めくりジャンプ攻撃も迎撃できる。葵花は負けることが多いものの、一度キマれば、葵花×2→葵花×2……の連続技が可能。相打ちになっても、すぐ強・葵花を使えば、相手が着地する前に追いつける。



◀めくりを含めた跳び込みの迎撃には、鬼焼きが一番安全で頼りになる



▶葵花は突進技なので、遠距離戦での対空技として使うといい

起き上がりの攻防

相手の起き上がりには、しゃがみガード不能技の→+Dを重ねるか、ジャンプ←+D(百合折り)による連係が無難。ぶっ飛ばし攻撃を重ねておくのも一興。自分の起き上がりは、鬼焼きが信頼できるが、接近戦ならカウンター攻撃→葵花+αも忘れないように。



▶→+Dを空振りし、立ちガードしている相手に足払いをキメるのも手



▶投げ間合いの外からしゃがみ弱キックを連発し、相手の様子を見てもいい

葵花を積極的に使え

葵花は、カードされると反撃を受けやすい技だが、タイミングを微妙に調整すれば、相手の反撃を葵花でツッいたり、鬼焼きが間に合うようになるぞ。

それによって、相手が警戒して手をださなくなったら、しゃがみ弱キックを使い、仕切り直しをしよう。



◀空中の相手にヒットした場合、2段目でいったん攻撃をやめてから



▶落ちてくる相手に合わせて再入力。これをくり返せば手永久連続技だ



対2P戦 攻略

つかず離れず闘おう 如月影二

影二の欠点は、軌道の高いジャンプとリーチの短い基本技にある。これらをフォローするためにも、必殺技を主体とした連係で、相手が得意とする間合いの外から攻撃を当てていく。つかず離れず闘うのが理想的だ。

そこで注意したいのが、影二の必殺技には、コマンド形態の関係で「暴発しやすい」という危険性がつきまとっていること。なかでも、気孔砲と流影陣は使い分けが必要なのに、もう一方が暴発することが多い。コマンド入力には、細心の注意を払わないと、手痛い反撃を食らってしまうぞ。

遠距離立ち弱キック



▲攻撃判定の出現が早く、リーチもあるため、全般的にケンセイとして使える

ジャンプ強キック



▲2ヒットさせれば確実に地上攻撃へつながる。ジャンプ直後に使うとしゃがんだ相手にも当たるぞ

しゃがみ強パンチ



▲信頼できる対空技の一つ。相手の跳び込みを見てから迎撃することも可能

骨破斬り



▲攻撃後のスキが少なく、反撃を受けにくい。ダッシュや影二つしと併用して、相手をクラッシュせよ

攻撃の組み立て

近寄ったぶんだけ離れよう

コンビネーション	A	弱・霞み斬り → 強・霞み斬り	弱・霞み斬りをガードされたあとの間合いは、相手が反撃したくなる間合い。そこに、強・霞み斬りで応戦する。
	B	ジャンプ強④ → しゃがみ弱④ → 弱・天馬脚 → 後方ジャンプ直後の強④	ジャンプ強キック(2ヒットか理想)で近寄ってから、ガード方向を惑わせる2P攻撃。弱キック→天馬脚は連続技になる。
	C	弱・斬鉄波 → ダッシュ → 霞み斬り → 影うつし	飛び道具を打ち消せる斬鉄波をタゲにして近づこう。影うつしは骨破斬りで代用してもいいだろう。
連続技		近距離立ち強④(2ヒット) → 骨破斬り → 気孔砲	前方ジャンプ強キックからつなげるのがベスト。最後の気孔砲は、相手をダウンさせたいときだけ使うべし。

特殊攻撃の使い道

超必殺技はこう使い!

超必殺技の移動中は足元無敵で、攻撃範囲も前方に広く、相手が迎撃を試みたところへヒットすることが多い。たとえガードされてもスキは少なめ。パワーMAXなら、何発も当たる技をガード中に入力して、最後の1発にガードキャンセルで反撃する手もある。

カウンター攻撃はリーチがあり、攻撃判定の出現も早い。ヒット後はキャンセル弱・骨破斬りで攻めるか、気孔砲で仕切り直そう。超必殺技につながることも覚えておくように。

ガードキャンセル①

▶遠距離戦における単発の攻撃に対しては、事前にレバー入力をして、強・霞み斬りか弱・骨破斬りで接近しつつ反撃するのが有効



ガードキャンセル②

◀流影陣は、攻撃判定の出現が早いので、近距離戦に有効。ガード後にコマンド入力できるのも魅力。多段技には超必殺技も使えるぞ

状況別戦略

自分だけの間合いを保つのだ

近距離での行動

必殺技がギリギリ届くような間合いで闘うのが理想。接近しすぎたら、しゃがみ弱パンチや遠距離立ち弱キックの連発で間合いを調節すること。

こちらから跳び込むときは、相手がなんらかの地上攻撃をだしている状況でないと迎撃されやすい。霞み斬りなどでケンセイしてから跳び込む。

間合いを調節

▶相手の距離を離れるには遠距離立ち弱キックが最適。写真の間合いになるまで、必殺技は使わないように



ケンセイ

◀この間合いから強・霞み斬りを仕掛ければ、相手が跳び込もうが、地上で攻撃してようが斬り刻める

遠距離での行動

相手から離れすぎると、影二は本領を発揮できない。弱・斬鉄波をタタにしながら、骨破斬り、影うつし→通常投げ、ダッシュ→霞み斬りで近づこう。

遠距離から飛び道具を連発してくる相手に対しては、強・斬鉄波で飛び道具ごとツブす。このほうが、天馬脚を使うよりも安全だ。

ちょっと遠いとき

▶ケンセイの飛び道具を、天馬脚で跳び越えることもできる。それ以外なら、骨破斬りで奇襲をかけよう



かなり遠いとき

◀ここまで離れたら天馬脚が届かないので、斬鉄波をタタにして、各種移動技で近寄るようにしよう

有効な対空技

霞み斬りが意外と強力だが、使うタイミングを誤るとツブされやすい。そこで、跳んだのを確認してからでも間に合う。しゃがみ強パンチをオスメしよう。ヒットしたら、影うつしてキャンセルすれば、落下する相手の背後に回り込むこともできるぞ。



起き上がりの攻防

相手の起き上がりには、骨破斬りを重ねていこう。無敵技や必殺技には負けてしまうが、ヒットすれば近距離立ち強キック(2ヒット)→骨破斬りにつながり、相手を確実に気絶させることができる。自分の起き上がりはガードに徹すること。



必殺技の暴発を防ぐには

気孔砲を入力したのに流転率で暴発するのは、事前にレバーを←へ入れている証拠。とにかく↓から入力するようにしよう。天馬脚は、レバーを→から入ればじゅんと骨破斬りにバネするため、つねに↓から入力すること。←と同時にボタンを押すことも忘れずに。





対2P戦 攻略

強制キャンセルをマスターせよ

ビリー・カーン

三節棍による攻撃は、リーチこそ長いですが、そのぶんスキも大きいので、遠くから相手の攻撃をチクチクとツプしていく闘いかたが望ましい。遠距離立ち弱パンチ、しゃがみ弱強パンチ、そして三節棍中段打ちを主体に攻めていこう。

最大の難題は、対空技や無敵技にトボしいことで、いったん近寄られると、思うように手がたせなくなる。相手の跳び込みは、確実にジャンプ攻撃で押し返すようにすること。また、カウンター攻撃からの仕切り直しも重要なので練習しておくように。

遠距離立ち弱パンチ



「スキがなくて、リーチも長いので、ケンセイに有効。ボタンを連打して旋風棍を暴発させないように」

弱・三節棍中段打ち



「画面の3分の2ほどのリーチを誇り、飛び道具も打ち消す」

旋風飛翔棍



「レバー操作で相手の裏側に回ると迎撃されにくい。たどえガードされても、こちらが先に動ける」

しゃがみ強キック



「予備動作が短く、リーチも長い。相手を転ばせることも可能だ」

攻撃の組み立て

単発攻撃が基本

コンビネーション	A	カウンター攻撃 → 三節棍中段打ち	カウンター攻撃のリーチをフルに利用したケズリ狙いの連係。ヒットすれば連続技になる。
	B	→+D →しゃがみ弱ⓧ→しゃがみ強ⓧ→三節棍中段打ち →後方ジャンプ直後の強ⓧ	→+Dで近づいたあと、さらにガードを上下に揺さぶる。攻撃避けを多用する相手には→+Dによる自動2択も忘れずに。
	C	旋風飛翔棍 → 後方ジャンプ直後の強ⓧ → しゃがみ弱ⓧ×1~4	旋風飛翔棍でめくりか否かを悪くさせる。ガード時は2択攻撃に。攻撃避けを使われても、通常投げで対処できる。
連続技		しゃがみ弱ⓧ×2~3	手軽なのはこれだけ。あとは強制キャンセルを練習して、強攻撃→三節棍中段打ちへつなぐしかない。

特殊攻撃の使い道

超必殺技はこう使い！

超火炎旋風棍を近距離でヒットさせると、イッキにKO寸前までダメージを与えることができるが、ヒットしないと確実に反撃されるので、ガードキャンセルをメインに使っていこう。ケズリKOを狙ってもいい。

カウンター攻撃は、三節棍中段打ちでキャンセルすれば、連続技にもなるため、全般的にかなり使える。

ガードキャンセルは、遠距離からの攻撃（飛び道具など）に合わせて、三節棍中段打ちを仕掛けるのが無難。

まさに一発逆転

▶ガードキャンセル超必殺技は、相手の多段技に対して狙う。無敵状態がないので、その攻撃が何ヒットで終わるのかを覚えておこう



連続技で

「立ち強パンチが通常投げにバケないように注意して、超火炎旋風棍へつなごう。ただし、パワーMAX時は連続ヒットしないことが多い」

状況別戦略

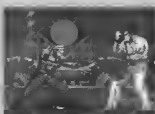
近づけさせないように闘え！

近距離での行動

予備動作の短い攻撃が少なく、無敵技もないので、相手のラッシュに対しては、一連の攻撃が終わるまでガードに徹し、間合いが離れるのを待とう。ある程度、間合いが開いたら、遠距離立ち弱パンチでケンセイしつつ、立ちガード不可のしゃがみ強キックで相手を転ばせたい。

ひたすらガード

▶接近戦はビリーがもっとも苦手とする間合い。基本技が遠距離離用になるまで、相手が離れるのを待とう



相手を転ばせろ

◀遠距離立ち弱パンチでケンセイし、しゃがみ強キックで転ばせる。そして、旋風飛翔棍を重ねるのだ

遠距離での行動

ぶっ飛ばし攻撃やカウンター攻撃を三節棍中段打ちでキャンセルしながら攻める。カウンター攻撃→三節棍中段打ちは連続技になるぞ。こちらから跳び込むときは、大ジャンプ空中ぶっ飛ばし攻撃が使える。→+Dは大門、チャン、ルガール以外には空振りなので、これで近寄ってから投げるのも手。

飛び道具には①

▶中間距離までの飛び道具には、カウンター攻撃→三節棍中段打ちの連続技で手痛い反撃をお見舞いしよう



飛び道具には②

◀先読みできれば、大ジャンプで間合いをつめ、リーチの長い空中ぶっ飛ばし攻撃を当ててもできる

有効な対空技

雀落としては、空中虎咆拳さえも迎撃できるが、先読みを必要とするため、イマイチ頼りにならない。ジャンプ直後の強パンチで空中戦を挑んだほうが確実だ。旋風飛翔棍でジャンプ攻撃を回避しつつ、めくりか否かの奇襲をかけてもいいだろう。



◀斜めジャンプ強パンチでの迎撃は、跳び込みを見てからでも間に合う



起き上がりの攻防

相手の起き上がりには、旋風飛翔棍を重ねるといい。着地のスキがないので、たとえガードされてもこちらが先に動けるし、攻撃避けには通常投げが間に合う。裏側に回れば、無敵技もツプすることができるぞ。自分の起き上がりはガードに徹すること。



▶旋風飛翔棍を使い、相手方向へレバーを入れておけば、相手の裏側へ



▶無敵状態がある技にも負けることなく、攻めつづけることができるぞ

強制キャンセル

ビリーは、連打系コマンドの必殺技を持っているので、あらゆる基本技をキャンセルさせる「強制キャンセル」が可能だ。これを利用すれば、遠距離立ち弱or強パンチ→三節棍中段打ちという、強力な連係（連続技）も仕掛けられるぞ。

このキャンセルを行なうコツは、立ち弱パンチをキャンセルするならAボタン、立ち強パンチならCボタンに人差し指と中指を乗せ、「人差し指→中指→人差し指→中指」の順にボタンを押しながら、レバーを←↓→と入力すればいい。4回目のボタンを押す直前に、レバー入力を完成させるのがポイント。完成前にボタンを4回押してしまったり、ボタンを5回以上押すと、旋風棍が暴発してしまうので注意すること。



対2P戦 攻略

草薙流の奥義は神懸にあり

草薙柴舟

基本技と必殺技は、京のものをパワーアップさせた感のある柴舟。しかし、それら以上に柴舟の強さをキツ立たせているのが、彼独自の必殺技・神懸だ。

基本となる「跳ばせて落とす」戦法に加え、神懸を使いこなせば、最強の座も決して夢ではないぞ。

しゃがみ弱パンチ



▶連打が効き、リーチも長い。連続技や連係の起点、間合いを離すときに使おう

遠距離立ち強パンチ



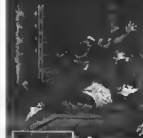
▶見ただけ以上に攻撃範囲が広く、相手の技をこごとくツブしてくる。キャンセルも可能だ

→+C



▶しゃがみガード不能技。相手の起き上がりには重ければ、弱攻撃や必殺技が自押してつながる

神懸



▶開始直後は全身無敵。攻撃中は足元無敵。足払いを多用する相手に有効



▶しゃがみガード不能だが、近距離だとガード後の反撃を受けやすい

攻撃の組み立て

しゃがみガードをツブしまくれ!

コ ン ビ ネ ー シ ョ ン	A	しゃがみ弱①	→ →+C	→+Cによる自動2P。→+Cは予備動作こそ長い。攻撃後のスキは少ないので、ガード後の反撃を受けづらい。
	B	前方ジャンプ強①	→ → しゃがみ強① → 神懸	→ → 強・間払い → 神懸
	C	弱・間払い	→ → (ダッシュ) → 神懸	→ → 通常投げ → 神懸
連 続 技		近距離立ち強②(2ヒット)	→ → 弱・神懸 → 強・間払い	間払いは相手を気絶させるときに使う。跳び込みからつなげる場合、1ヒット目をキャンセルしたほうが安全。

特殊攻撃の使い道

状況に合わせたガードキャンセルを

パワーMAX時はガードキャンセルを主体に攻める。近距離なら弱・鬼焼き、遠距離なら神懸や大蛇撃でガードキャンセルしよう。安全にいくなら、ガード後にコマンド入力できる強・間払いがオススメだ。

カウンター攻撃は、京ほど攻撃判定の出現は早いものの、リーチが長いので戦力になる。確実にヒットさせることが可能なときは弱・神懸。ガードや攻撃避けからの反撃を受けたくないときは強・間払いでキャンセルせよ。



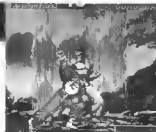
パワーMAX時の神懸

▶ガードされると反撃を受けやすい神懸も、パワーがMAXなら、これだけ間合いが離れる。ケズるダメージも非常に大きくなるぞ

▶ガードキャンセルは、無敵時間がある弱・鬼焼きを使うといい



▶カウンター攻撃のリーチは、京と同じく、見た目以上に長い。密着状態から使ったしゃがみガード不能技になるぞ



状況別戦略

あらゆる状況から2択攻撃に持ち込め

近距離での行動

神懸、足払い、→+Cなどによる2択攻撃が強力なので、これらの連係を主体に攻めていくといい。少し間合いが離れたときは、遠距離立ち弱キックor強パンチでケンセイしつつ、連係に持ち込むのがセオリーだ。不意を突いた跳び込みや、ぶっ飛ばし攻撃→強・間払いもまぜながら攻めていこう。



▲遠距離立ち弱キックの足先を当ててケンセイしよう



▲めくりジャンプ強打で気絶も狙える

ガードを揺さぶれ

▶足払い→神懸は、近距離戦での基本戦法。間払いや→+Cも併用しておけば、回避されにくくなる



遠距離での行動

間払いの強弱を読まれないように撃ちわけながら、少しずつ間合いをつめていくのいい。柴舟がもっとも間合いやすいのは、試合開始時よりもほんの少し走り出したとき。ここから2択を相手に跳んできても鬼焼きで迎撃できるし、弱・間払い→神懸の連係にも持ち込みやすいからだ。



地道に攻める

▲「跳ばせて落とす」は中間距離での基本戦法。間払いを連発すると、跳び込まれやすいので注意しよう

固めて2択

▶弱・間払い→神懸が資金パターン。神懸をダッシュ→通常投げで代用してカクランすることも忘れずに

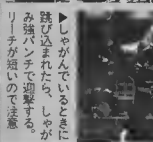


有効な対空技

引きつけての鬼焼き、早めのしゃがみ強パンチが使える。鬼焼きならめくりジャンプも迎撃できるが、コマンドを入れる余裕がないときは、しゃがみ強パンチで代用するといい。また、ジャンプ直後の強キックも上方向に攻撃するので、強力な対空技となる。



▲真や庵の鬼焼きよりも無敵時間が短いため、できるだけ相手を引きつけてから使うように



▶しゃがんでいるときに跳び込まれたら、しゃがみ強パンチで迎撃する。リーチが短いので注意

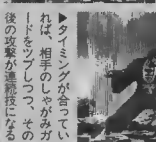
起き上がりの攻防

こちらの起き上がり時は、鬼焼き以上にカウンター攻撃が使える。また、相手に飛び道具を重ねられたら、神懸の無敵時間を利用して反撃しよう。

相手の起き上がりには、間払いのほか、→+Cの終わりがけを重ねてみるのもオモシロイぞ。



▶神懸の無敵時間を利用して反撃に転じる。バウIMAX時ならガードキヤンセルしてもいい



▶タイミングが合っていれば、相手のしゃがみがガードをツブしつつ、その後の攻撃が連続技になる

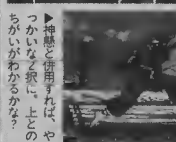
ダッシュの有効性

中間距離からの弱・間払い→神懸とダッシュ→投げは、攻めの中核となる連係。とくに、神懸を多用したあとのダッシュ→投げがキマリやすい。

相手がダッシュ→投げに対応してきたら、ダッシュ→鬼焼きで反撃をツブすといだろう。



▲これはダッシュのポーズ。ここから投げるだけでも強力な連係だが……



▶神懸と併用すれば、やつかいな2択に、上とのちがいがわかるかな？



対2P戦 攻略 オメガ・ルガール

とにかく必殺技の性能が高く、基本技と同じ感覚で使っていく。それを重点に置いた連係で攻めていこう。

ダークバリアーは、前後のスキがないので、飛び道具の跳ね返し以外にも役立つ。烈風拳やカイザーウェーブは、ゴッドプレスで追いかけるのが効果的。ジェノサイドカッターは対空技に使ったり、連続技に組み込もう

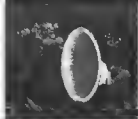
それにくればと、基本技は使い勝手のいいものか少ない。あえて挙げるなら、遠距離立ち弱キック、しゃがみ弱パンチ&弱キック、地上と空中のぶっ飛ばし攻撃ぐらいか？

遠距離立ち弱キック



▲リーチが長く、連打が効くため、先端を当てつつ前進することもできる

ダークバリアー



▲攻撃判定の発生時間が長く、たとえガードされてもスキはない。これをメインに攻めよう

ジェノサイドカッター



▲攻撃力が高く、2ヒットすると、相手の体力の約半分を奪うことができる

ゴッドプレス



▲移動速度が速いので、近距離なら反応されにくい。弱攻撃連打で簡単に止められてしまうのが難点

攻撃の組み立て

ダークバリアーで一方向的に攻めろ

コンビネーション	A	遠距離立ち弱キック → ダークバリアー → ぶっ飛ばし攻撃	ダークバリアーを連発してもいい。ガード後に反撃する相手には、少し前進してからぶっ飛ばし攻撃を使うのが有効。
	B	弱・烈風拳 → ジェノサイドカッター	跳ばせて落とす連係。ジェノサイドカッターは引くつくと相打ちになりやすいので、早めに使うこと。
	C	弱カイザーウェーブ → ゴッドプレス	相手が弱カイザーウェーブをジャンプや攻撃避けてくれた直後を狙ってゴッドプレスをだすと、成功しやすい。
連続技		近距離立ち強キック(1~2ヒット) → ジェノサイドカッター → ゴッドプレス	1ヒット目をキャンセルしないとジェノサイドカッターにつながらない。そのときは2ヒット目→ゴッドプレスで代用。

特殊攻撃の使い道

パワーMAXのルガールは神をも凌ぐ

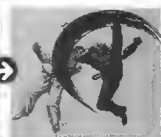
パワーMAX時は、使い勝手の悪い超必殺技より、ガードキャンセルや攻撃力の増加を有効に活用しよう。

ガードキャンセルには、コマンドにガード方向が含まれているジェノサイドカッターが使いやすい。2ヒットさせれば、攻撃力増加の効果で、相手の体力の1/2を奪い取るぞ。

カウンター攻撃は、前後のスキにしても、リーチの長さにしても、とくに優れたものではないが、強力な必殺技につながるのが魅力だ。

恐怖の連続技

▶パワーMAX時に、ジャンプ強攻撃→近距離立ち強キック→ジェノサイドカッターがヒットすれば、大半の相手は昇天する



これで反撃しよう

◀攻撃懸けに成功したら、すぐにカウンター攻撃→ゴッドプレスで反撃。間合いが近ければ、ジェノサイドカッターのほうも強力だ

状況別戦略

相手をどう料理するか？

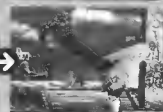
近距離での行動

連係Aでの攻めが基本だ。密着したら、足払いしてしゃがみガードを誘い、投げ技やジャンプ直後の空中ぶっ飛ばし攻撃を仕掛けるのがいいだろう。

近距離からの飛び道具に対しては、ダークバリエーで簡単に反撃できる。また、不意を突いてのゴッドプレスは非常に見切られにくい。

連発して固める

▶ダークバリエーをガードさせた場合、こちらが先に行動できる。注意すべきは、攻撃避けぐらいか



痛いほうを使おう

◀しゃがんだ相手には、ジャンプ弱キックも当たるが、威力を考えると空中ぶっ飛ばし攻撃に軍配が上がる

遠距離での行動

カイザーウェーブや烈風拳からの攻めは、前後のスキが大きいために安全とは言えないが、とても重要な。ガードしたり、攻撃避けでかわす相手には、ゴッドプレスや投げ技が有効。飛び道具を跳び越えてくる相手には、遠間ならダークバリエー、近場なら引きつけモジュネイトでカウンターで返撃しよう。



▶飛び道具は可能なかぎり、ダークバリエーで跳ね返そう
▶滞空時間が短いので、跳び込みからの連続技を狙うのも手



◀互いが画面の端にいた場合、カイザーウェーブを撃ち

▶ジャンプでかわされたら、ゴッドプレスや投げ技を狙おう

有効な対空技

ジェノサイドカッターがオススメだ。とにかく攻撃力が高く、相打ちで構わないのが強い。遠間の相手にはダークバリエーやゴッドプレス、ぶっ飛ばし攻撃が有効。また、ジャンプのすばやさを活かし、空中ぶっ飛ばし攻撃で迎撃してもいいだろう。

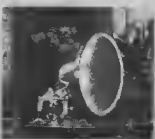


▶パワーMAX時はムリに迎撃しようとせず、いったんガードして

▶ガードキャンセル・ジェノサイドカッター。ダメージが期待できる

起き上がりの攻防

相手の起き上がりには、ダークバリエーを重ねよう。攻撃判定の発生時間が長く、反撃を簡単にツブせる。攻撃避けでかわす相手には、より発生時間が長い強で対抗したい。起き上がりに攻められたときは、相打ち覚悟のジェノサイドカッターが有効だ。



▶ジェノサイドカッターによる相打ちには、ほとんどの場合、ルガールのほうがダメージ的に勝つ

▶類似発動技は、起き上がりに置かれたダークバリエーをスリ抜ける。舞を攻めるときは要注意だ

身も心も悪魔となるために

ルガールが真の強さを発揮するのは、パワーを満タンにしたときだ。パワーMAXになったら、その利点を最大限に活かした攻めて押していこう。相手の攻撃には可能なかぎりガードキャンセルで反撃する。近距離でのラッシュにはダークバリエー、中間距離の飛び道具にはゴッドプレス、跳び込みにはジェノサイドカッターをそれぞれガードキャンセルで使用し、相手が手をだしづらい状況をつくろう。そこから、必殺技による強力なラッシュで、相手を押さえ込むのだ。



◀ガードキャンセルを使えば、相手は手も足もでない。パワーMAXのルガールは凶悪だ

BOSS

オメガ・ルガール

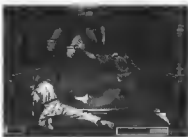
これさえ読めば、どのキャラを使っても
クリアできる!

CPU 攻略

『KOF'95』CPUキャラの動きの特徴

対戦格闘ゲームのCPUキャラのアルゴリズムは、プレイヤーが攻撃を仕掛けた(ボタンorレバーを入力した)と同時に、それに対して的確な行動をとる(反応する)ように作られている場合が多い。これだとプレイヤーが相手の動きに慣れていないうちは圧倒的な強さを誇るが、同じ技に対しては同じ反応をするので、行動パターンがバレると簡単に負けるというモロさもある。しかし、『KOF'95』では「一つ

の技に対する反応」が最大8種類も用意されていて、その中からランダムで行動を決めるようになっている。そのため、同じパターンを使っているにもかかわらず、なかなかハマってくれない



▲こちらの技への反応は
あいかわらずキビしい!

ということも十分ありうるわけだ。

本書の攻略法は、相手の反応の中でもハマる確率が高いものを掲載している。万が一うまくできないときがあっても、何回か挑戦すれば道は開けるぞ。



▲道が悪いと、ボタン
にハマらないこともある

三つのプレイモードのちがい

「チームバトル」は、3人1組のチームによる団体戦を行なうモード。ルールは、柔道でおなじみの「勝ち抜き戦」方式だ。最初は1番手同士で1本勝負の試合を行ない、勝ったほうが残ってつぎの相手と闘う。これをくり返して、先に3人全員を倒したチームが勝ちとなる。なお、本作品は「チーム・エデ

イト」が一つのウリとなっているが、CPU側も10/16の確率でチームをエディットしてくるぞ。

「シングル・バトル」は、チームのメンバーから1人を選んで、ほかのチームの代表と闘う。ルールは3本勝負2本先取となるが、8人倒せばボスキャラに会えるので、エンディングが見たいとき

はこのモードでプレイするとラクだ。

「シングル・オール」は、1人のキャラで26人全員と闘うモードで、ネオジオ&CD版でのみ楽しめる。ほかの二つのモードとくらべると難易度が低くおさえられているが、クリアしてもエンディングを見ることはできない(スタッフ・ロールのみ表示される)。

今回のボスキャラは、柴舟とルガールの2人

24人(シングル・バトルならば8人)すべてを倒せば、いよいよボスキャラである柴舟&ルガールとの闘いだ。どちらもイヤになるほど強く、一つのミスでアッという間にKOされることも多い。本章の記事をよく読んで闘おう。

なお、チームバトルの場合は、柴舟が1人目、ルガールが2人目として登場する、3対2の変則団体戦。シングル・バトル(orオール)なら、プレイヤーが1ラウンドをとるまでは柴舟、それ以降はルガールが相手をする。



▲京の父 柴舟がボスとして登場。手ごわいぞ!

対CPU戦攻略記事を読むにあたっての注意事項

本章の記事は、プレイヤー・キャラ
別ではなく、対戦相手別に構成されて
いる。たとえば「ハイデルンを使って
ケンスウを倒す方法が知りたい」とき
は、ハイデルンのページ (P.248) で
はなく、ケンスウのページ (P.250)

を読むのだ。まちがえないように。
各ページでは、まずはじめに「基本
パターン」の部分をチェックしよう。
ほとんどのキャラは、そこで紹介して
いる戦法を使えば勝てるはずだ。この
ほか、特定のキャラのみ使える「専用

パターン」もある。基本戦法がうまく
できない場合はこちらを使うといい。
なお、アテナをプレイヤー・キャラ
として使ったときの攻略法は、P.293
の「アテナVS CPUスペシャル攻略」
でも紹介しているので参照のこと。

対CPU戦ではこの連続技を使え!

もし、文中に「跳び込んで連続技を
キメる」と書いてある場合は、下表の
ものを使おう。これらは、キメやすさ
と攻撃力の両方を考慮して選んでいる
ので、腕に自信があるならば、もっと
高度な連続技を使ってもいいぞ。
それでは、表内の連続技について、
いくつかの補足説明をしておこう。

●京
強・闇払いを強・七拾五式 改に変
えれば、状況に応じて永久連続技に持
ち込むことも可能だ (→P.264)。

●大門&クラーク
必殺投げにつなげるものは、ガード
されてもいい (固め投げになる)。
●タクマ
強・飛燕疾風脚がガードされたとき
でも、ほとんどの場合は着地と同時に
投げることができる。
●テリー
防衛されたときのフォローについて
は、P.264を参照のこと。
●チョイ
しゃがみ弱キックが当たらなくなっ

たら、一瞬待ってしゃがみ強パンチを
だす。そうすると、相手が反撃しよう
としたところにヒットしやすい。
●舞
ジャンプ強キックのかわりに、ジャン
プ↓+Cを使ってもいい。
●キング
強ベノムストライクを当てた時点で
相手を画面端にいる場合のみ、遠距離
立ち強キックにつながる。また、相手
が気絶している場合は、強ベノム〜の
かわりに強トルネードキックを使え。

対CPU戦で有効な跳び込み連続技

キャラ名	連続技
京	ジャンプ強⑧→近距離立ち強⑧(おしゃがみ) 強⑧→強・闇払い
紅丸	ジャンプ強⑧→しゃがみ弱⑧×1→強・層合い瀧り→反動三段蹴り
	ジャンプ強⑧→近距離立ち強⑧→強・雷撃拳
大門	ジャンプ強⑧→しゃがみ弱⑧×1→3→必殺投げ
リョウロ ロバート	ジャンプ強⑧→しゃがみ強⑧→強・飛燕疾風脚
	ジャンプ強⑧→近距離立ち強⑧→強・虎雄拳 (龍撃拳)
タクマ	ジャンプ強⑧→しゃがみ強⑧→強・飛燕疾風脚→強・虎雄拳
テリー	ジャンプ強⑧→近距離立ち強⑧ (2段) →弱クランクシュート
アンティ	ジャンプ強⑧→しゃがみ弱⑧×1→2→弱・撃退水撃×3
ジョー	ジャンプ強⑧→近距離立ち強⑧→強ハリーケンアッパー
ハイデルン	ジャンプ強⑧→近距離立ち強⑧ (1段) →強クロスカタッパ
	ジャンプ強⑧→しゃがみ弱⑧→弱ムーンスラッシャー
ラルフ	ジャンプ強⑧→近距離立ち強⑧ (2段) →強ガトリングアタック
クラーク	ジャンプ強⑧→しゃがみ弱⑧→弱ガトリングアタック
	ジャンプ強⑧→立ち弱⑧→必殺投げ

キャラ名	連続技
アテナ	ジャンプ強⑧→近距離立ち強⑧→強サイコノード
ケンスウ	ジャンプ強⑧→近距離立ち強⑧→強・龍連牙
チン	ジャンプ強⑧ (2段) →遠距離立ち強⑧→強・龍軍撃
	ジャンプ強⑧ (2段) →近距離立ち強⑧×1→3→強・御業連業
キム	ジャンプ強⑧→しゃがみ弱⑧×1→2→弱・飛燕斬
チャン	ジャンプ強⑧→しゃがみ弱⑧→弱・鉄球飛燕斬
チョイ	ジャンプ強⑧ (2段) →しゃがみ弱⑧連発
ユリ	ジャンプ強⑧→近距離立ち強⑧(おしゃがみ) 強⑧→強・砕破
舞	ジャンプ強⑧→しゃがみ強⑧→強・龍炎舞
キング	ジャンプ強⑧→近距離立ち強⑧ (1段) →強ベノムストライク
庵	ジャンプ強⑧→しゃがみ弱⑧×1→3→弱・美花×3
影二	ジャンプ強⑧→近距離立ち強⑧ (2段) →強・骨破斬り
ビリー	空中ぶっ飛ばし攻撃
柴舟	ジャンプ強⑧→近距離立ち強⑧ (2段) →弱・神懸
ルガル	ジャンプ強⑧→しゃがみ弱⑧→弱ジェノサイドカタッパ



CPU草薙 京

Versus CPU Kyo Kusanagi



基本パターン

①連続技パターン

スタートからガングラン跳び込んで、連続技をキメよう。ただし、でてくる順番や難易度によっては、しゃがみ強パンチなどで迎撃されることもある。うまくいかないときは、遠距離から大ジャンプを使って跳び込むといい。

また、京には「しゃがみ強キックをガードしたあとは間払いを撃つことが多い」という習性がある。これを利用して、ジャンプ強キック→しゃがみ強キックの連係をガードさせて間払いを誘い、そのスキに連続技をキメる……という手も使えなくはない。

②跳ばせて落とすパターン

中間距離でしゃがみ弱パンチを連発すると、CPU京はこちらへ跳んでくる。そこを右表の技で迎撃しよう。パワーMAXにしておくとうまくいく。

③リーチの長い技連発パターン

画面端で待ち、相手が近づいてくるころへ「攻撃を置いておく」感じて右表の技をだすと、よく当たる。

無敵技で迎撃

▶連続技を狙っていくよりは確実性が高い戦法。無敵対空技を持っているキャラの特権だ



■基本パターン②で使う対空技

キャラ名	使う技
京	弱・鬼焼き
リョウ	弱・虎咆
ロバート	弱・龍牙
テリー	弱ライジングタックル
アンディ	弱・昇龍弾
ジョー	強タイガーキック

キャラ名	使う技
キム	弱・飛燕斬
ユリ	弱ユリちようアッパー
舞	強・飛翔烈炎陣
庵	弱・鬼焼き
柴 舟	弱・鬼焼き

■基本パターン③で使うリーチの長い技

キャラ名	使う技
大門	遠距離立ち強パンチ
クラーク	遠距離立ち強キック
ケンスウ	遠距離立ち強キック

キャラ名	使う技
チン	遠距離立ち強○→強・龍撃
ビリー	しゃがみ強パンチ
ルガール	遠距離立ち弱キック

専用パターン

如月影二 VS CPU京

お互いが画面端にいるような間合いから弱・斬鉄波を撃ったあとに、弱・骨破斬りをだして弾を追いかけよう。相手は斬鉄波を攻撃避けてかわすか、直後になにか攻撃をだしているのか、骨破斬りを食らってくれる。

なお、ヒットしても防御されても、骨破斬りのあとにしゃがみ強キックをだしておけば、相手を転ばせることができるので、そのスキに後方・大ジャンプで間合いを広げて、また弱・斬鉄波を撃てばパターンにハマる。

流れるように

▶斬鉄波からしゃがみ強キックまで切れ目なく攻撃をだそう。転ばせたあとは間合いを広げるのを忘れずに



近づかれたら

◀画面端に追いつめられたときは、弱・天馬脚→しゃがみ強キックの連係を使って相手をダウンさせるのだ



CPU二階堂紅丸

Versus CPU Benimaru Nikaido



基本パターン

近～中間距離で遠距離立ち強キックを空振りすると、CPU紅丸は、以下の三つのうち、いずれかの行動をとる。

まず、スーパー稲妻キックをだしてきた場合。これは、ほぼ確実に空振りするから、降りぎわにリーチの長い技か飛び道具を当てる。

攻撃避けを2回連続で当たったときは、そのあとにならず居合い蹴りを空振りするので、すかさず飛び込み連続技をキメて大ダメージを与えてやろう。

ジャンプ強キックなどで飛び込んできた場合は、無敵技で迎撃するか、間合いがあがるまでガードを固めるべし。

この連係を誘う

▶立ち強キックはやや遅めです。そうすれば、跳び込んでからの連続技がキメやすい



専用パターン

キム&影二 VS CPU紅丸

キムはぶつ飛ばし攻撃、影二は強・霞み斬りの、攻撃の先端だけを当てていく。紅丸は居合い蹴りやスーパー稲妻キックをだそうとするが、こちらの技が一方向的に勝つ。これをくり返す。



▶一発当たったら一歩前へ進み間合いが狂わないようにする

コラム エディット・チームでクリアをめざせ!

チーム別のエンディングは見なくていいから、とりあえず1コインクリアがしたい……そんな人は、対CPU戦に強いキャラを選んでオリジナル・チームをエディットするといひ。

ここでは、対CPU戦担当者オスメのキャラを集めてみたので、チーム編成のときに役立ててほしい。

●草薙 京

飛び道具と無敵対空技を兼ね備えていて、あらゆるパターンに対応できるのが強み。そのうえ、カウンター攻撃からの永久連続技を持っているので、一発逆転性も高い。プレイヤーのテクニクさえついてくれば、全キャラ中もっとも頼りになるだろう。

●八神 庵

連続技の破壊力は京より落ちるが、それ以外の部分に関しては、まったくひけをとらない。どちらをメンバーに入れるかは、キムの好みでどうぞ。

●リョウ

飛び道具&無敵必殺技の存在、キムれば気絶確定の跳び込み連続技、リーチの長い基本技……と、必要なものはすべてそろっている。ロボットは基本技のリーチが短いのでイマイチ。

●チン・ゲンサイ

基本パターンを使わなくても、轟燃炎炮でゲズりつづけるだけで3人抜きができてという、とてもないキャラ。

●テリー・ボガード

跳び込み連続技が強い。ヒットした場合は相手の体力を半分減らせるし、防御されても、弱クラッシュシュートのあとに強パワードンクをだせば、ほぼ確実にキマってくれる。どちらにしてもダメージが与えられるのだ。

●大門五郎&クラーク

ジャンプ攻撃→近距離立ち弱攻撃→必殺投げの連係は、CPUキャラでさえもかわすことができない。必殺投げコマ

ンドがキチンと入力できれば強いぞ。

●不知火 舞

京や庵と同じように飛び道具と無敵対空技をあわせ持つ。跳び込み連続技がキメやすいのもうれしい。でも、本当に魅力的なのは「柴舟およびルガーにパーフェクトで勝てること」だ。



▶担当者オスメのチーム。これならボス戦も楽勝なのだ



▶ボスキャラを含めて考えると、これがベストメンバーかと



CPU大門五郎

Versus CPU Goro Daimon



基本パターン

①連続技パターン

ひたすら、跳び込みからの連続技を狙っていく。ただし、大門はしゃがみ強パンチや遠距離立ち強パンチを対空技として使ってくる。ジャンプ攻撃の打点はやや高めに、これらの技で迎撃されないようにしよう。

②遠距離立ち強キック・パターン

開始直後に画面端へ下がり、レバーを立ちガード方向に入れながら待つ。そして、大門が近づいてきたら、攻撃がギリギリで当たらないように遠距離立ち強キックを連発するのだ（ボタンは連打すること！）。大門はしゃがみ強パンチやダッシュ→投げなどを仕掛けてくるが、すべて迎撃できるぞ。

■基本パターン①&② 使用キャラの内訳

パターン①

京、リョウ、ロバート、タクマ、テリー、アンディ、チン、舞、庵、柴舟

パターン②

紅丸、ジョー、クラーク、アテナ、ケンスウ、チョイ、キング

強キック連発

▶目の前で遠距離立ち強⑧を空振りしつづければ、向こうから勝手に突っ込んでくる



間合いに注意

◀相手との間合いが広いのに強⑧を連発していると、地雷雷を食らってしまうので注意

専用パターン

大門五郎 VS CPU大門

もしもいないで立っていると、相手はこちらへ歩いてくるので、ちょうど投

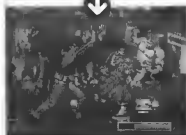
げ間合いまで近づいたら天地返して投げろ。これだけでパーフェクトだ。

相手を引きつけすぎると、逆に必殺投げを食らうので、ほどほどに。

ラルフ VS CPU大門

ジャンプ強パンチで跳び込んだあとに、レバーを前方に入れながら弱バルカンパンチをだす。大門はなににか技をだそうとして食らってくれるぞ。

ダウンさせたあとは、また起き上がりにジャンプ強パンチを重ねればOK。



◀前進しながら弱バルカンパンチをだしていけば、そのうち食らう。ラルフらしい力押し戦法だ

吸い込め!

▶相手がどこまで近づいたときにコマンド入力をはじめればいいのか、体でおぼえるべし



チャン・ヨーハン VS CPU大門

画面端で後方ジャンプをくり返して待ち、相手が近づいてきたら強パンチを当ててやろう。大門はなぜか雲つかみ投げをだしてこないで、チャンの攻撃がおもしろいようにヒットする。

なお、通常時でも10秒ほどで勝てるので、パワーゲムは必要なし。



▲レバーをへに入れながら、ボタンをタイミングよく「ボン、ボン」と押していこう

如月影二 VS CPU大門

遠距離から弱・新鉄波を撃ち、それを強・骨破斬りで追いかけると、大門は右の写真のように反応して骨破斬りを食らってくれる。なお、骨破斬りのあとには追いうちが「可能。自分が相手の正面にいるならしゃがみ強キック、背後にいるなら近距離立ち強キック→強・骨破斬りの連続技を当てよう。

なお、近づかれたときの対処法は、影二VS京(→P.240)を参照のこと。



「弱・新鉄波を攻撃避けでかわしたらチャンス!」
「骨破斬りがめくりで当たると、ここから連続技へ」

ビリー・カーン VS CPU大門

遠距離立ち強キックのかわりにしゃがみ強パンチを使う……それ以外は、基本パターン②と同じ。パワーゲージを満タンにしてから闘うとラクだぞ。



「ボタンを連打しすぎて旋風棍がでないように」

キム・カップアン VS CPU大門

はじまったら、しゃがみ歩いて大門に近づいていき、攻撃の先端ギリギリを当てる感じでしゃがみ強パンチをだすのをくり返す。地雷震をだされても、しゃがんでいるので平気なのだ。



「レバーはスタートからへ入ればなしでOK」

ユリ・サカサキ VS CPU大門

遠距離から弱・虎煌拳を連発して、大門の跳び込みを誘う。着地点が近いときはしゃがみ強キックで、遠いときは空中ぶっ飛ばし攻撃で迎撃しよう。近づかれたら大ジャンプで逃げろ。



「超け身を使われてもしゃがみ強キックで迎撃可能」

ルガール VS CPU大門

お互い画面端にいる状態で、弱・烈風拳→弱カイザーウェーブ→弱・烈風拳……と、交互に連発していこう。この順番で撃てば、画面上に2発の弾をだすことができるのだ(→P.282)。



「砲台モードになって大門を近づかせるな!」

ハイテルン VS CPU大門

開始と同時にパワーゲージを満タンにしてから、ジャンプ強キック→しゃがみ弱キック→弱ムーンスラッシャーの連続技を当てていく。

防御されても心配は無し。大門は、ムーンスラッシャーをガードしたあとに地雷震をだすクセがあるので、そのスキに跳び込み連続技をキメればOK。



「このあとに大門は地雷震をだす。すかさず跳び込むのだ」

コラム 対CPU戦 パワーゲージの攻防

攻撃力が上がる、ガードキャンセルが使えるなど、満タンにするとなにかと便利なパワーゲージ。多くの人は、相手がダウンしているときや間合いが離れたときを狙って、こまめにパワーゲージを溜めていると思う。

しかし、対CPU戦では「自分のパワーゲージを溜める」より「相手のゲージを減らす」ほうに重点をおいたほうがいい。パワーMAX状態になった相手は、攻撃力が異常なほど上昇するうえに、技の反動が大きくなるため、「相手の技をガードしてから投げる」といった戦法がいつだって使えなくなるからだ。よって、パワーゲージは……

①連続技を使う必要がない(基本戦法が「跳ばせて落とす」のときなど)

②相手のパワーゲージが0に近い

……の二つの条件が満たされたときだけにしておこう。ただし、VS影二の基本パターンのように、ガードキャンセルを使って闘う場合は例外。最優先でパワーゲージを溜めること。



「パワーゲージよりも相手のゲージを減らすほうが優先」



CPUリョウ・サカザキ

Versus CPU Ryo Sakazaki



基本パターン

遠めの間合いで立ち弱キックを連発していると、リョウは弱・飛燕疾風脚をだしてくるので、ガード後に下表の攻撃(連続技)を当てていく。

弱キックを連発するときには、つねにレバーをガード方向に入れておいて、2~3発ぶすごとにリョウの様子を見るようにすること。こうすれば、飛燕疾風脚の予備動作を見たあとに、すばやくガードへ移行できるぞ。

画面端に追いつめられたら、リーチの長い技、あるいはしゃがみ強キック→飛び道具の連係を防御させて、間合いを広げる。また、ジャンプ強キックで跳んできた場合はガード後に投げることができるので、おぼえておこう。

■弱・飛燕疾風脚をガードしたあとに当てる技

※クラークは強制キャンセル(P.167)を利用すること

キャラ名	ガード後にだす技
京	しゃがみ強○→強の必殺技
紅丸	強・居合い蹴り→反動三段蹴り
大門	通常投げor必殺投げor超必殺技
リョウ	しゃがみ強○→強・虎煌拳
ロバート	極限流連舞脚→強・飛燕疾風脚
タクマ	しゃがみ強○→強・虎煌拳
テリー	近距離立ち強○(2段)→弱バーンナックル
アンディ	しゃがみ弱○→弱・撃墜育水拳×3
ジョー	しゃがみ強○→強・爆烈拳
ハイデルン	近距離立ち強○(1段)→強クロスカッター
ラルフ&テーク	近距離立ち強○(2段)→強ガトリングアタック
アテナ	遠距離立ち強○orしゃがみ強○

キャラ名	ガード後にだす技
ケンスウ	遠距離立ち強○
チン	遠距離立ち強○→強・駆龍撃
キム	遠距離立ち強○
チャン	しゃがみ強○
チョイ	遠距離立ち強○
ユリ	しゃがみ強○→強・砕破
舞	しゃがみ強○→強・龍炎舞
キング	近距離立ち強○(1段)→強トルネードキック
庵	しゃがみ弱○→弱・葵花×3
影二	しゃがみ強○→強・雲み斬り
柴舟	弱・鬼焼き
ルガール	弱ジェノサイドカッターor弱ダークバリアー

アフターケア

ここでは、技表やシステムのコーナーで触れられなかった二つの情報についてフォローしよう。

ダッシュ移動の名称は、前方は「前ダッシュ」、後方は「バックステップ」に統一されているが、下表のよう

●ダッシュ移動の名称

使用キャラ	ダッシュ	バックステップ
京、柴舟	甲・前駆	乙・後駆
大門	早前進	早後退
アテナ、ケンスウ	前駆走	後駆走
チン	前側身体	後側身体
舞	前回転	バックステップ
庵	甲・蛇遷	乙・後駆
影二	前ダッシュ	飛び退き

な特殊な名称を持つキャラもいる。

基本技は、同じ間合いでも、押すボ

タンによって、近距離用になる場合と遠距離用になる場合があるのだ。

●立ち状態の基本技が遠距離用になる間合い(単位:ドット)

使用キャラ	弱P	弱○	強○	強○
京	56	64	68	70
紅丸	40	56	56	56
大門	56	56	68	56
リョウ	48	48	88	48
ロバート	56	42	54	48
タクマ	52	46	84	48
テリー	56	52	64	84
アンディ	60	64	48	48
ジョー	56	64	48	48
ハイデルン	64	56	67	64
ラルフ	48	36	64	72
クラーク	48	38	64	72
アテナ	56	56	56	40

使用キャラ	弱P	弱○	強○	強○
ケンスウ	58	56	48	56
チン	56	58	72	64
キム	64	64	72	48
チャン	72	84	80	64
チョイ	56	56	56	64
ユリ	48	58	56	48
舞	64	56	56	64
キング	48	56	40	64
庵	48	56	56	56
影二	42	64	56	64
ビリー	64	64	64	64
柴舟	40	60	60	58
ルガール	48	56	72	48



CPUロバート・ガルシア

Versus CPU Robert Garcia



基本パターン

ジャンプの上昇中に空中ぶっ飛ばし攻撃をだして跳び込むと、ロバートはなぜか攻撃避けを行なうので、着地後に投げる。これをくり返そう。

注意したいのは、投げ技のコマンド入力方法。操作が遅れると反撃を食らってしまうので、着地前からボタンを連打したほうがいい。でも、それだと必殺技が暴発するおそれがある。

そこで、以下に「どのボタン(技)を使って投げるのかいいか」をあげてみた。参考にしてほしい。

スかし投げ

▶ロバートを跳び越える(めくる)と成功しにくい。かならず正面に着地するように跳べ

●Cボタン……京、タクマ、アンディ、ジョー、ハイデルン、ケンスウ、キム、ユリ、ビリー

●Cボタン(レバーはガード方向)……テリー、庵、柴舟

●Dボタン……紅丸、リョウ、ロバート、アテナ、舞、キング、影二、ルガール

●必殺投げ(超必殺技含む)……大門、ラルフ、クラーク



▲必殺投げなら、着地キャンセルによってスキなく相手をつかむことができるのだ

専用パターン

チャン・ユーハン VS CPUロバート

鉄球が、ちょうど相手の頭に重なるように遠距離立ち強パンチをだすと、ロバートがしゃがみ強キックをだしたところに当たる。これだけで楽勝だ。



チン&ジョイ VS CPUロバート

2人のジャンプ攻撃は、ほかのキャラにくらべて迎撃&ガードされにくい。スタートからガンガン跳び込み、連続技のエジキにしてやろう。

▲距離が近すぎると相手の技を食らうので注意



CPUタクマ・サカザキ

Versus CPU Takuma Sakazaki



基本パターン

タクマの目の前でしゃがみ弱キックを1〜2発ずつだす(空振りすると、以下のような行動をとってくるので、それぞれ対応していこう。

まず、飛び道具を撃ってきた場合。虎煌拳はガードするしかないが、霸王至高拳なら攻撃避けてかわせる。京やキムなら、そのあとにカウンター攻撃を当てることも可能だ。

強・飛燕疾風脚、強・翔乱脚、ジャ

この技を待て

▶翔乱脚をガードすると、タクマは目の前で一瞬だけ立ち止まる。そこをすかさず投げ強パンチの三つは、相手がパワーMAX状態でないかぎり、ガードしたあとに投げることができるぞ。

ジャンプ強キック、空中ぶっ飛ばし攻撃に対してはガードを固めて、タクマとの間合いが広がるまで待つこと。



▲強・飛燕疾風脚を防御したあとに投げがキマる

VS CPUテリー・ボガード

Versus CPU Terry Bogard



基本パターン

ビリー以外のキャラクターは、跳び込みからの連続技を狙っていくだけでいい。相手を簡単に気絶させることができるキャラなら、スタートから10秒ほどで勝つことができるぞ。たまた、ライジングタックルで迎撃されることもあるが、気にせずガンガン攻めろ！



▲後半にできてきたときでも、連続技だけで勝てるラクな相手だ。一気にキメてしまえ

専用パターン

ビリー・カーン VS CPUテリー

ビリーには、手軽にだせる連続技がないので、VS草薙 京でも使った「三節棍の先端だけを当てる感じでしゃがみ強パンチをだす」パターンを使おう。パワーMAXにしておくと、なおよい。

VS CPUアンディ・ボガード

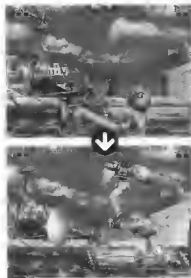
Versus CPU Andy Bogard



基本パターン

VSアンディも連続技で楽勝。開始直後はガードされることが多いが、何度も跳び込んで画面端に追い込めば、攻撃がヒットするようになる。

なお、「ジャンプ攻撃→しゃがみ強キックの連係をガードさせると、直後に飛び道具を撃つことが多い」という点はCPU京と同じだ。アンディのガードが固いときは、上記の連係で飛翔拳を誘ってスキを作るといいだろう。



▲ジャンプ攻撃→しゃがみ強キックの連係をガードさせると、直後に飛翔拳を撃つ。そのスキに跳び込むのだ

専用パターン

ビリー・カーン VS CPUアンディ



▲VSテリーで使った戦法と同じ。しゃがみ強の連続だ

コラム

柴舟、ルガールをプレイヤーが使う方法と注意点

ボスキャラである草薙柴舟とオメガ・ルガールは、以下のコマンドで使できる（対2P&CPU戦ともに有効）。

- ①チーム戦の場合は、「チームエディットしますか？」でYESを選ぶ。
- ②15秒のキャラクター選択時間中に、「スタートボタンを押したまま、

↑+B, →+C, ←+A, ↓+D」と入力（レバー+ボタンは同時入力）。ただし、多少の誤差は認められる）。

成功すると、選択画面に柴舟とルガールが加わるぞ。途中で入力を失敗し

た場合は、↑+Bから入力し直そう。

入力が成功すれば、TIMEも15秒にもどるので、「入力に手間取るとキャラを選択する時間がなくなる」というコトはない。慣れないうちは、アセらずゆっくりと入力していこう。



▲入力したコマンドは、ゲームオーバーになるか電源を切るまで有効



▲プレイヤーが使う場合、基地内部ではなく、主人公チームのステージが“地元”になる。ちなみにこの2人、なんと援護攻撃をしてくれないぞ（ただし柴舟は、ルガールにかざり援護することができる）



CPUジョー・ヒガシ

Versus CPU Joe Higashi



基本パターン

①しゃがみ弱キック・パターン

はじまったら画面端まで下がって、しゃがみガード状態で待つ。そして、相手が近づいてきたところにしゃがみ弱キック（舞なら弱パンチ）を当てるのだ。ただし、ジョーの目の前で技を空振りすると、遠距離立ち強キックによる反撃を食らってしまう。ジョーがしゃがみ弱キックの攻撃範囲内にいるとき以外は連発しないように。

以上がパターンとなるが、より確実に勝つために、ジョーが「歩いて近づいてくる」以外の行動をとったときの対処方法もフォローしておく。

ジャンプをしてきた場合は、相手がだした技の種類を見よう。強パンチか弱キックなら、ガード後に投げることができる（ほかの技はダメ）。

タイガーキックとスラッシュキックの二つも、ガードしたあとに反撃可能だ。投げでも連続技でもOKだぞ。

問題はダッシュ・投げの連係。これを防ぐのは不可能に近い。もし捕まったら、レバーを左右にすばやく振って少しでもダメージを軽減しよう。

②リーチの長い技パターン

しゃがみ弱キックのかわりに下表の技を使う……これ以外は、パターン①とまったく同じ。攻撃の先端ギリギリを当てる感じで技をだすのがコツだ。

■基本パターン②で使用する技

キャラ名	使う技
ハイデルン	しゃがみ強キック
ケンスウ	遠距離立ち強キック
チャン	しゃがみ弱キック

つかみ技対策

▶画面端近くで聞え、ひざ地獄に捕まっても仲間が助けてくれるぞ（チーム戦のみ）



間合いに注意

◀しゃがみ弱キックの空振りは危険だ。攻撃が漏く間合い以外では、絶対にキックをだすな！

跳んできたら

▶無敵対空技を持っているキャラはそれで迎撃する。ない場合はガードしてから投げよう



CPUジョーの技をツツセ



▶①と同じく、画面端で相手が近づくと待つ

▶下表の技を使えば弱キックを使うよりラクに勝てる

専用パターン

大門五郎 VS CPUジョー

スタート時ぐらいの間合いをキープしながら遠距離立ち弱パンチを1発ずつだして、ジョーの攻撃を誘う。スラッシュキック、黄金のカカト、ジャンプ強パンチをだしてきたら、それをガード後に天地返して投げてしまおう。

このあとは、相手が起き上がる直前に目の前で攻撃避け→タイガーキックをスカして降りざわを投げる→目の前で攻撃避け……のくり返しでハまる。



▲ジョーが起き上がる直前に目の前で攻撃避けをすると、タイガーキックが誘えるぞ

餓狼伝説
TEAM

VS

CPUハイデルン

Versus CPU Heidern



基本パターン

スタートと同時にパワーをタメはじめると、ハイデルンもつられてパワータメをすることが多いので、そのスキに飛び込んで連続技をキメよう。

どちらかのパワーゲージが満タンになってしまったときは、防御を固めてゲージがなくなるのを待つべし。



◀はしまったら、その場でパワータメをしよう



▶すると相手もタメはじめ、すかさず飛び込め

専用パターン

シイケンズウ VS CPUハイテルン

弱・龍爪撃を連発してケズりまくるのだが、攻撃のあとでケンズウが着地した位置によって、つぎの弱・龍爪撃をだすタイミングが変わるので注意。ハイデルンの正面にいる場合は、すかさず後方ジャンプをして、つぎの弱・龍爪撃をだせばいい。しかし、相手の背後に着地した（めくった）ときは、しゃがみ弱キックを2〜3発ガードさせてから後方ジャンプをすること。

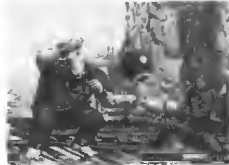


◀めくったときは、しゃがみ弱（めくった）キックを2〜3発ガードしよう

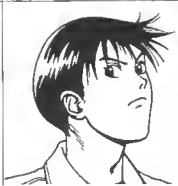
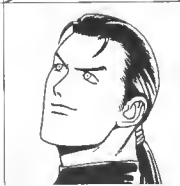
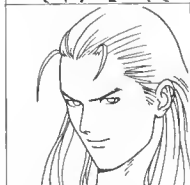
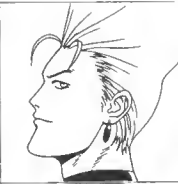
チャンコーハン VS CPUハイテルン

まずは基本パターンを使って、ハイデルンをダウンさせよう（無理に連続技をキメなくても、通常投げでOK）。

うまくできたら、あとは相手の近くで強・鉄球大回転をだして、ひたすら体力をケズるだけだ。ハイデルンは、なぜか反撃をしないままKOされるぞ。



▲レバーを相手方向に入れながらボタンを連打。体力をケズりきるまで止めるな！





CPUラルフ

Versus CPU Ralf



基本パターン

遠めの間合いで、立ち（ハイデルンとキムはしゃがみ）弱パンチを連発してラルフのジャンプを誘い、右表の技で迎撃しよう。表中の「昇り空中ぶっ飛ばし」は、ジャンプ上昇中に空中ぶっ飛ばし攻撃をだす、という意味だ。

なお、タクマは有効な対空技を持っていないため、この戦法は使えない。ひたすら跳び込み連続技を狙うのだ。

専用パターン

ビリー・カーン VS CPUラルフ

パワーをタメて、しゃがみ強パンチの先端を当てていくだけで勝てるぞ。

■基本パターンで使う対空技

キャラ名	対空技
京	弱・鬼焼き
紅丸	昇り空中ぶっ飛ばし
大門	昇り空中ぶっ飛ばし
リョウ	弱・虎咆
ロバート	弱・龍牙
テリー	強パワーダンク
アンディ	弱・昇龍弾
ジョー	昇り空中ぶっ飛ばし
ハイデルン	強ムーンスラッシャー
ラルフ	昇り空中ぶっ飛ばし
クラーク	昇り空中ぶっ飛ばし
アテナ	昇り空中ぶっ飛ばし

キャラ名	対空技
ケンズウ	弱・龍騎砕
チン	弱・柳編蓮葉
キム	弱・飛燕斬
チャン	昇り空中ぶっ飛ばし
チョイ	昇り空中ぶっ飛ばし
ユリ	弱ユリちようアップパー
舞	強・飛翔龍炎陣
キング	スライディング（↓+○）
庵	弱・鬼焼き
影二	弱・霞み斬り（早めにだす）
柴舟	弱・鬼焼き
ルガール	昇り空中ぶっ飛ばし



CPUクラーク

Versus CPU Clark



基本パターン

まずはじまったと同時に画面端へ下がる。そして、相手がタイム表示の真下を通りすぎる瞬間に、遠距離立ち強キック（あるいは、下の表の技）をだすのだ。するとクラークは、なにか

技をだそうとして食らってくれるぞ。これを最後までくり返せばOK。

こちらへ跳び込んできたら、無敵技で迎撃するか、ガードを固めて間合いか広がるのをジッと待とう。

なお、アンディだけはこのパターンが使えない。跳び込み連続技で聞え。

■遠距離立ち強キックのかわりに使う技

キャラ名	使う技	キャラ名	使う技
紅丸	強・居合い蹴り（反動三段蹴りは×）	チョイ	しゃがみ強パンチ
大門	遠距離立ち強パンチ	ユリ	強・砕破
タクマ	遠距離立ち強パンチ	影二	強・氣孔砲
チン	強・龍撃	ビリー	しゃがみ強パンチ
キム	遠距離立ち強パンチ	柴舟	遠距離立ち強パンチ
		ルガール	遠距離立ち強キック



◀クラークが写真の位置まで近づいてきたら……相手はガードでまけないぞ

▶無敵対空技があるなら跳び込みも迎撃できる



CPU麻宮アテナ

Versus CPU Athena Asamiya



基本パターン

スタート時よりも少し広いぐらいの間合いで立ち弱パンチを連発すると、CPUアテナはジャンプ強キックで飛び込んでくるので、ガードしたあとに投げる。たまに空中ぶつ飛びし攻撃をだしてくることがあるが、その場合は着地時に投げることはできないから注意すべし。技をよく見るのだ(写真参照)。

強力な対空技を持つキャラならば、アテナがどの技をだしてきても関係なく迎撃することができる。右表の10人

はこの戦いで聞くとラクだ。

サイコボールを撃ってきたら、攻撃避けてかわそう。飛び道具の撃ち合いは跳び込みからの連続技がコワイので厳禁。また、画面端に追いつめられた場合は、飛び道具やリーチの長い技をガードさせて追い払え。



これは空中ぶつ飛びし攻撃。投げられないぞ

ガード後に投げる

▶アテナの出した攻撃がジャンプ強キックなら、防衛したあとに投げるのが可能なのだ



■基本パターンで使う対空技

キャラ名	対空技
京	弱・鬼焼き
大門	雲つかみ投げ
リョウ	弱・虎咆
ロバート	弱・龍牙
ケンスウ	弱・龍巻碎
ユリ	弱ユリちようアッパー
舞	強・飛翔龍炎陣
庵	弱・鬼焼き
柴 舟	弱・鬼焼き
ルガール	弱ジェノサイドカッター



CPUシイ・ケンスウ

Versus CPU Sie Kensou



基本パターン

アテナを相手にしたときと同じく、遠距離で立ち弱パンチを連発しよう。ケンスウは超球弾か龍連牙のいずれかをだしてくるので、前者は攻撃避けてかわし、後者はガードしたあとに降りぎわを投げる。これをくり返すのだ。

うまくハマるコツは、立ち弱パンチを連発するときに、2〜3発だすごとに相手の様子を見ること。ガムシラにボタンを連打していると、ケンスウが龍連牙をだしてきても防衛の間に合わないことがあるからだ。

ケンスウとの間合いも重要だ。相手のしゃがみ強キックを食らうようなら近すぎる証拠。注意しよう。

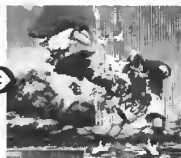
立ち弱パンチで龍連牙を誘え!



▲このぐらいの距離で遠距離立ち弱◎を2〜3発ずつだす

▲龍連牙をだしてきたらチャンスだ。すかさずガードして

▲着地を投げる。必殺銀子があるなら、そちらを使うこと



ガードキャンセル

◀パワーゲージが満タンなら、着地後を投げるのではなく、ガードキャンセル超必殺技を組うのも有効だ



CPUチン・ゲンサイ

Versus CPU Chin Gentsai



基本パターン

①飛び道具でジャンプを誘う

スタート時よりも少し広い間合いで飛び道具を連発、それに反応してチンが跳んできたところを迎撃していく。画面端に追いつめられたら、ギリギリまで相手との間合いをちぢめたあと、大ジャンプを使って反対側へ逃げる。

②しゃがみ弱でジャンプを誘う

近距離でしゃがみ弱キックを1発ずつ空振りしていると、チンは柳葉菜をだしてくる。うまくガードできたら、相手が着地したところを投げるのだ。必殺投げを使うとなおよい。

跳び込んできたとき、および相手に画面端に追いつめられたときの対処法は、パターン①とまったく同じだ。



▲柳葉菜を防御すると、チンは背後に着地する。必殺投げのコマンド入力時は注意

■基本パターン①&②で使う技

キャラ名	誘い技	対空技
京	強・闊払い	弱・鬼焼き
紅丸	しゃがみ弱キック	弱スーパー稲妻キック
リョウ	弱・霸王翔吼拳	昇り空中ぶっ飛ばし
テリー	強パワーウェイブ	強パワーダンク
アンディ	強・飛翔拳	しゃがみ強キック
ジョー	強ハリケーンアッパー	昇り空中ぶっ飛ばし
ハイドルン	強クロスカウンター	しゃがみ強キック
ラルフ	しゃがみ弱キック	昇り空中ぶっ飛ばし
クラーク	しゃがみ弱キック	昇り空中ぶっ飛ばし

キャラ名	誘い技	対空技
アテナ	強サイコボール	昇り空中ぶっ飛ばし
ケンズウ	強・超球弾	昇り空中ぶっ飛ばし
ユリ	強・虎雄拳	しゃがみ強キック
舞	弱・花蝶扇	強・必殺忍舞
キング	強ベノムストライク	強トルネードキック
庵	強・闊払い	弱・鬼焼きor強・英花
影二	強・斬鉄波	昇り空中ぶっ飛ばし
柴舟	強・闊払い	弱・鬼焼き
ルガール	強・烈風拳	弱ジェノサイドカッター

③リーチの長い攻撃を当てていく

画面端でガードを固めて待ち、チンが攻撃範囲に入ると同時に下表の技



▲跳んできた場合は早めに対空技をだして迎撃だ

をだすと、よく食らってくれる。

なお、ピリーはヒット後に強・三節棍中段打ちへつなげることも可能だ。



▲ピリーはこの間合いで攻撃をだしても当たるぞ

■基本パターン③で使う技

キャラ名	地上で当てる技	対空技
大門	ぶっ飛ばし攻撃	しゃがみ強パンチ
チン	強・龍巻撃	弱・柳葉菜
キム	しゃがみ強パンチ	強・飛燕斬
チャン	しゃがみ強パンチ	しゃがみ強パンチ
ピリー	カウンター攻撃	(ガード)

専用パターン

チョイ・ボンケ VS CPUチン

はじまったらパワーゲージを満タンにしたあと、しゃがみガードの状態にチンの攻撃を待とう。立ち&しゃがみの基本技、および必殺技に対しては、ガードキャンセルからの弱・旋風飛蹴刺突で反撃する。こちらへ跳び込んで



▲ガードキャンセルの成功率が勝敗の分かれ目だ

VS CPUキム・カッフアン

Versus CPU Kim Kaphwan



基本パターン

①跳ばせて落とすパターン

遠距離で、飛び道具を撃ったり基本技を連発していると、キムはジャンプしたあとに飛翔脚をだしてくるから、それを下表にある対空技で迎撃する。

②後方ジャンプ→飛び道具パターン

後方ジャンプで跳び上がった直後に強パンチ（キック）をだして、着地と同時に強の飛び道具を撃つ。すると、なぜかキムはこちらへ歩いてきて、弾を食らってくれる。これをくり返す。画面端へ追いつめられたら、前方・大ジャンプで反対側へ逃げよう。

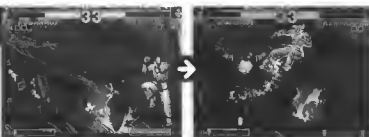
このパターンはタクマ、アンディ、キングのための戦法だが、飛び道具を持っているキャラなら全員使えるぞ。

■基本パターン①で使う技

キャラ名	飛翔脚を誘う技	対空技	キャラ名	飛翔脚を誘う技	対空技
京	弱・闊払い	弱・鬼魂き	キム	しゃがみ弱キック	弱・飛燕斬
リョウ	弱・虎煌拳	弱・虎咆	チャン	しゃがみ弱パンチ	しゃがみ強パンチ
ロバート	弱・龍撃拳	昇り空中ぶっ飛ばし	チョイ	立ち弱パンチ	昇り空中ぶっ飛ばし
テリー	弱パワーウェイブ	強パワーダーク	ユリ	弱・虎煌拳	弱ユリちょうアッパー
ジョー	弱ハリケーンアッパー	昇り空中ぶっ飛ばし	舞	弱・花蝶扇	強・飛翔龍炎陣
ハイデルン	しゃがみ弱キック	強ムーンスラッシャー	庵	弱・闊払い	弱・鬼魂き
ラルフ	遠距離立ち弱キック	昇り空中ぶっ飛ばし	ビリー	立ち弱パンチ	昇り空中ぶっ飛ばし
アテナ	弱サイコボール	昇り空中ぶっ飛ばし	柴 舟	弱・闊払い	弱・鬼魂き
ケンスウ	弱・超球弾	昇り空中ぶっ飛ばし	ルガール	弱・烈風拳	昇り空中ぶっ飛ばし

パターン①

▶飛翔脚をだす前に空中でいったん静止するので、対空技をだすときはタイミングに注意



パターン②

◀着地キャンセルで飛び道具を撃つのがうまくハメるコツ。4発連続で当てれば気絶する

③ぶっ飛ばし攻撃パターン

レバーを前に入れながら、ぶっ飛ばし攻撃を連発するだけだ。キムはいろいろな技をだしてくるが、カウンター攻撃以外にはまず負けない。この戦法は、紅丸、大門、クラークが使う。

パターン③



◀飛翔脚をだされても、下をぐりつて迎撃できる

※「昇り空中ぶっ飛ばし」は、ジャンプ直後に空中ぶっ飛ばし攻撃をだす。という意味

専用パターン

チン・ゲンサイ VS CPUキム

スタートから、しゃがみ弱キックを連発するだけ。チンは背が低いので、飛翔脚がきても平気なのだ。ある程度減らしたら轟龍炎炮でケズっても可。

如月影二 VS CPUキム

キムの目の前ギリギリで空振りするような感じで強・霞み斬りを連発すると、相手は流星落をだそうとして食らってくれる。これでパーフェクトだ。



◀霞み斬りは、当てるのではなく空振りさせる



CPUチョイ・ボンゲ

Versus CPU Choi Bounge



基本パターン

遠めの間合いで下表の技を連発していると、チョイは以下の三つのうち、いずれかの行動をとるので、それぞれ対応していこう。

旋風飛龍刺突をだしてきた場合は、

■基本パターンで使う技

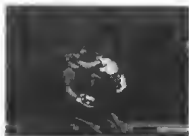
※「昇り空中ぶっ飛ばし」は、ジャンプ直後に空中ぶっ飛ばし攻撃をだす、という意味

キャラ名	誘う技	対応技	キャラ名	誘う技	対応技
京	遠距離立ち強パンチ	弱・鬼焼き	アテナ	遠距離立ち強パンチ	昇り空中ぶっ飛ばし
紅丸	遠距離立ち強パンチ	昇り空中ぶっ飛ばし	ケンズウ	遠距離立ち強パンチ	弱・龍覇砕
大門	遠距離立ち弱パンチ	ぶっ飛ばし攻撃(遠)	チン	遠距離立ち強パンチ	弱・柳葉連撃
リョウ	遠距離立ち強パンチ	弱・虎咆	キム	ぶっ飛ばし攻撃	昇り空中ぶっ飛ばし
ロバート	遠距離立ち強パンチ	弱・龍牙	チャン	しゃがみ弱パンチ	しゃがみ強パンチ
タクマ	ぶっ飛ばし攻撃	昇り空中ぶっ飛ばし	チョイ	しゃがみ弱パンチ	昇り空中ぶっ飛ばし
テリー	遠距離立ち強パンチ	強パワーダーク	翼	遠距離立ち弱パンチ	強・飛翔龍炎陣
アンディ	遠距離立ち弱パンチ	弱・昇龍弾	キング	しゃがみ弱パンチ	スライディング(▼+D)
ジョー	しゃがみ弱キック	昇り空中ぶっ飛ばし			しゃがみ強パンチ
ハイデルン	しゃがみ弱パンチ	強ムーンスラッシャー	庵	しゃがみ弱パンチ	弱・鬼焼き
ラルフ	しゃがみ弱キック	昇り空中ぶっ飛ばし	楽舟	しゃがみ弱パンチ	弱・鬼焼き
クラーク	しゃがみ弱キック	昇り空中ぶっ飛ばし	ルガール	しゃがみ弱パンチ	弱ジェノサイドカッター

専用パターン

ユリ・サカサ VS CPUチョイ

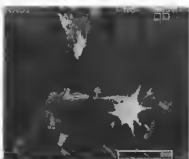
レバーを相手方向に入れっぱなしにしながらDボタンを連打しよう。ふだんは▼+D(燕翼)をガードさせつつけるが、チョイが攻撃避けをだした場合は投げるができるのだ。



◀相手が攻撃避けをわすれ自動的に投げ技に変化する

如月影二 VS CPUチョイ

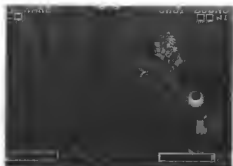
攻撃判定の先端だけを当てるように強・気流砲を連発していけば勝てる。チョイがダウンしたときも、ちょうど起き上がりになるようにだせばOK。



◀意外に遠いところから攻撃が届く。先端だけを当てる

ビリー・カーン VS CPUチョイ

強・旋風飛龍刺突を連発して、上からガンガン攻めていけばOK。



▲ガードされたときは、いったん間合いを離してからつぎの強・旋風飛龍刺突をだそう



CPUチャン・コーハン

Versus CPU Chang Koehan



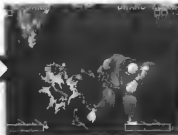
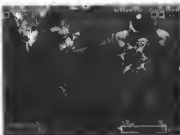
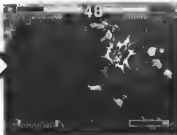
基本パターン

はじまったと同時にパワーゲージを満タンにしたあと、遠距離からチャンに飛び込んでいこう。ここで使う技は空中ぶっ飛ばし攻撃。前方ジャンプの頂点付近でボタンを押すようにする。チャンはこれに反応して鉄球飛燕斬や鉄球粉砕撃などをだしてくるが、プレイヤー側の攻撃が一方向的に勝つぞ。

あとはこれをくり返すだけ。パワーMAXがきれたら、またタメること。

ぶっ飛ばし連発

▶空中ぶっ飛ばし攻撃が防御された場合は、逃げ空中ぶっ飛ばし攻撃をだして逃げるのだ



起き上がりはダメ

◀チャンが突必殺技を使える状況で起き上がりには飛び込むと鉄球大量走を食らう。注意!

専用パターン

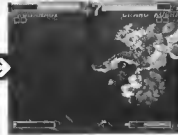
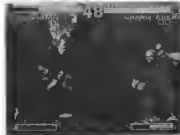
京、キング、影二 VS CPUチャン

VSキムの基本戦法②「後方ジャンプ→飛び道具」パターンと同じ要領で、下表の技を連発していく。気絶したら、飛び込み連続技をキメてやろう。

キャラ名	使う技
京	強・琴月 隔
キング	強ベノムストライク
影二	強・斬鉄波

飛び道具の場合

▶パターンをくり返しているうちに画面端へ追いつめられたら、前方・大ジャンプで脱出



突進技の場合

◀ヒットすれば、相手は大きく吹き飛ぶので、間合いの調節をしなくてもいい。ラクだね

リョウ・サカザキ VS CPUチャン

「超情報局 (→P. 282)」で紹介している方法で弱・虎煌拳→強・虎煌拳→弱・虎煌拳……と交互に撃つと、画面内に2発の弾をだすことが可能。これを利用して、ひたすら虎煌拳を連発せよ。

連射モード

▶お互いの側面端にいる間合いで、虎煌拳を弱→強→弱……と撃てば、相手は近づけない



アンティ、ラルフ、クラーク、チョイ VS CPUチャン

ジャンプ攻撃からの連続技を狙う。「起き上がり」を攻めてはダメなどの注意点は、基本パターンと同じだ。



◀たまに鉄球大回転で迎撃されるが、気にせず飛び込め!

八神・庵 VS CPUチャン

はじまったら、すかさず強・葵花→弱・葵花→弱・鬼焼きの連係をだす。ヒットすれば連続技になるし、葵花がガードされても弱・鬼焼きを食らってくれることが多い。まずはこの方法でチャンをダウンさせるのだ。

うまくできたら、相手の目の前まで近づいて、起き上がった瞬間に弱・鬼焼きを2発つづけてだそう。チャンは、1発目の鬼焼きをガードしたあとに反撃しようとして、2発目を食らう。あとは、これをくり返すだけだ。



▲まずは、スタート時ぐらい ▲つぎは弱・葵花。ここまで ▲弱・葵花のあとに弱・鬼焼
の割合から強・葵花をだすの攻撃をガードされても させれば食らってくれるぞ

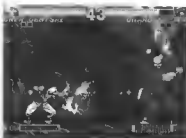
密接してだせ!

▶離れていると2発目をだす前に反撃を食らってしまう。攻撃連けには抜けて対処しよう



チン・ゲンサイ VS CPUチャン

攻撃がギリギリで当たるように強・瓢箪撃を連発しよう。相手がなにか技をだそうとするとそこをツブせるぞ。



◀この距離で強・瓢箪撃をだせば食らってくれる

キム・カッファン VS CPUチャン

レバーを前に入ればなしにして、拳の先だけを当てる感じで遠距離立ち弱パンチを連発する。これだけでOK。



◀ボン、ボン、とタイミングよくボタンを押すぞ

ビリー・カーン VS CPUチャン

スタートから強・旋風飛翔棍を連発していく。攻撃避けてかわされたら、着地と同時に投げてしまおう。



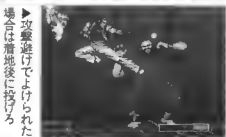
◀チャンは飛燕斬をだしてくるが、こちらが勝つ

ロボート・ガルシア VS CPUチャン

写真の間合いで垂直ジャンプをしてから、強・飛燕龍神脚を連発しよう。パワーMAXなら、より早く勝てるぞ。



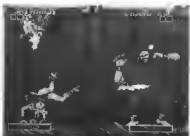
◀スタート時よりも少しだけ近い程度の間合いだ



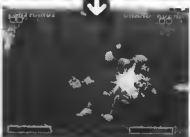
▶攻撃避けてでけられた場合は着地後に投げろ

不知火 舞 VS CPUチャン

遠距離から弱・花蝶扇を撃ったあとに強・必殺忍蜂をだすと、相手は弾を攻撃避けてかわしたあとに食らう。



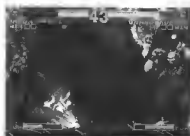
◀花蝶扇を撃つたらずく必殺忍蜂で追いかけてよう



◀なぜか相手は食らってくれる。これをくり返す

ル・ガール VS CPUチャン

VS大門で使用した「弱・烈風拳→弱カイザーウェーブ→弱・烈風拳……と交互に連発」のパターンで闘おう。



◀お互いが画面端にいる間合いから弱・烈風拳



◀技の硬直が解けたら、すぐ弱カイザーウェーブを撃て



CPUユリ・サカザキ

Versus CPU Yuri Sakazaki



基本パターン

①画面端で連発パターン

はじまったら画面端へ下がり、立ちガードの状態待つ。そして、ユリがこちらの攻撃がギリギリで当たる距離まで近づいたら、右表にある技をだすのだ。ユリはそれに反応して飛び道具を撃とうとするが、すべてツブせる。

強・雷煌拳を撃てきたら、こちらもすぐに前方ジャンプをして空中ぶつ飛ばし攻撃or連続技を当てる。跳んできた場合は、ジャンプ攻撃が弱キックおよび強パンチのときのみ、ガード後に投げてしまおう（強キックは×）。

②前進しながら連発パターン

こちらからユリのほうへ歩きつつ、攻撃判定の先端だけを当てる感じて右表の技を連発し、ユリの攻撃をツブす。跳び込んできたときの対処法などは、パターン①とまったく同じだ。



▲前進して間合いを調節しながら技を当てていく

京&庵 VS CPUユリ

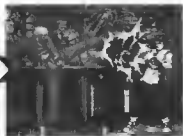
京は「カウンター攻撃→強・七十五式・改→弱・鬼焼き」、庵は「強・葵花→弱・葵花→弱・鬼焼き」の連係を使えばOK（くわしくはP.264）。

影二&ビリー VS CPUユリ

影二は強・霞み斬り、ビリーは強・旋風飛脚でケズりまくる。どちらも相手に近づきすぎないように注意。

パターン①

▶技をだす間合いが合っていれば、虎煌拳や碎破はもちろん弱・雷煌拳だってツブせるぞ



■基本パターン①&②で使う技

キャラ名	パターン	使う技
紅丸	②	遠距離立ち強キック
大門	①	遠距離立ち強パンチ
リョウ	①	遠距離立ち強キック
ロバート	①	遠距離立ち強キック
タクマ	②	遠距離立ち強パンチ
テリー	①	遠距離立ち強キック
アンディ	②	遠距離立ち弱キック
ジョー	①	遠距離立ち強パンチ
ハイデルン	①	遠距離立ち強キック
クラーク	①	遠距離立ち強キック

キャラ名	パターン	使う技
アテナ	②	遠距離立ち強パンチ
ケンズウ	①	遠距離立ち強キック
チン	①	遠距離立ち強パンチ・強・雷煌拳
キム	②	遠距離立ち強パンチ
チャン	②	遠距離立ち強パンチ
ユリ	①	遠距離立ち強キック
舞	①	遠距離立ち強キック
キング	①	遠距離立ち強キック
柴舟	①	遠距離立ち強キック
ルガール	②	遠距離立ち弱キック

専用パターン

ラルフ VS CPUユリ

ジャンプ頂点で弱キックをだして跳び込んだあと、レバーを前に入れながら強バルカンパンチを仕掛けると、ユリは虎煌拳などをだそうとして食らう。相手が倒れたら、すかさずダッシュして間合いをつめて、起き上がりに強バルカンパンチを重ねる。このくり返してケズり倒してしまえ！



▲相打ちの場合もあるがまず負けることはない

チョイ・ボンケ VS CPUユリ

開始時ぐらゐの間合いから強・回転飛脚斬をだすと、ユリは以下のような行動をとるので、それぞれ対応する。

まず、虎煌拳を撃てきたら、弾をくぐったあとに攻撃ボタンを押して、爪をだしての突進を仕掛けよう。

雷煌拳は、弾が地面に落ちて「柱」が見えた直後に突進すれば、ユリが無防備に降りてきたところに当たるぞ。

跳んできたときは、何もしないでそのまま転がっていれば迎撃できる。

何もしてこないようなら、とりあえず爪を当てて体力をケズっておく。

これを最後までくり返せばOK。



CPU不知火 舞

Versus CPU Mai Shiranui



基本パターン

前半にてきたときは跳び込み連続技だけで簡単に勝てるが、後半戦だと空中投げなどで迎撃されやすくなる。そこで、以下のパターンを使おう。

前方ジャンプ直後の弱パンチ（昇り弱パンチ）で跳び込むと、舞はなぜかガードポーズをとるので、着地と同時に投げる。これをくり返すのだ。

ただし、このパターンで聞かるときは

以下の2点に注意してほしい。

一つは、かならず相手の正面に着地するようにジャンプすること。めくりになると、背後から反撃を食らうことがあるからだ。紅丸やユリなど、ジャンプの飛距離が長いキャラは注意。

もう一つは、相手を投げるときには攻撃ボタンを連打しておくこと。少しでも入力が遅いと、舞に投げ返されてしまうぞ。必殺投げを持っているならなるべくそちらを使うようにしよう。



▲特殊技やボタン連打の必殺技を持っているキャラは、暴発に注意すべし



▲舞を跳び越してしまおうと、背後から反撃を食らう。かならず正面に着地するように

スかし投げ

▶昇り弱パンチで舞の動きを止めて着地後に投げる。空中投げを狙われても、弱パンチで防げるので安心だ



CPUキング

Versus CPU King



基本パターン

ひたすら連続技を狙っていけばOK。キングは強力な対空技を持っていないから、ガンガン跳び込めるのだ。

VS京、アンディで使った「ジャンプ攻撃→しゃがみ強キックの連係を防御させて飛び道具を誘う」パターン（→P.240）は彼女にも有効。活用せよ。



▲ケンスウなど、有効な跳び込み連続技がないキャラは空中ぶっ飛ばしを使って可

専用パターン

キム・カッファン VS CPUキング

画面端でしゃがんで待ち、キングがこちらの攻撃範囲まで近づいたらしゃがみ強パンチを当てるのをくり返す。跳んできたら弱・飛燕斬を当てよう。トルネードキックは、至近距離でしゃがみガードしたときのみ、ガード後に投げる。あとは防御を固めておけ。



▶つねにバワレージはMAXにしておきたい

チャン・コウハン VS CPUキング

はじまったら画面端へ下がり、そこで後方ジャンプをくり返しつつ、ジャンプの降下中に強キックをだすのだ。キングは強キックに反応して、攻撃をだそうとするが、すべてツブすことができる。これだけで勝てるぞ。



▶画面端で、後方ジャンプ強キックを連発するだけでOK



CPU八神 庵

Versus CPU Iori Yagami



基本パターン

意外なことに、飛び込みからの連続技を狙っていくのがもっとも確実だ。ジャンプするときは、庵を跳び越えてしまわないように。めくりジャンプだと鬼焼きなどで迎撃されるからだ。

連続技をキメにくい紅丸やケンスウなどは、右で紹介する戦法で開こう。



▲CPU京と同じで、ガンガン跳び込んでも鬼焼きをだしてくることはめったにない

専用パターン

紅丸&キム VS CPU庵

VS舞で使用したパターンと同じだ。前方ジャンプで跳び上がったと同時に弱キック(昇り弱キック)をだして、着地と同時に投げるのをくり返そう。くわしいコツはP. 257を参照のこと。

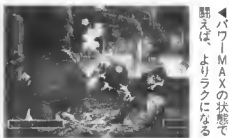
ちなみに、紅丸はDボタン、キムはCボタンで投げを仕掛けるように。



▲攻撃ボタンを連打して投げ負けないようにせよ

ケンスウ&チャン VS CPU庵

画面端へどがつてから、攻撃判定の先端を当てる感じで技を連発するだけで勝てる(空振りもダメ)。ケンスウは遠距離立ち強キック、チャンはしゃがみ強パンチを使う。庵が跳び込んできた場合は、ケンスウは弱・龍顎砕、チャンはしゃがみ強パンチで迎撃。



▲パワーMAXの状態で闘えば、よりラクになる



CPUビリー・カーン

Versus CPU Billy Kane



基本パターン

遠めの間合いでしゃがみ弱キックをだすと、相手は右にある四つの行動のうち、どれか一つをやってくるので、それぞれ対応していこう。

しゃがみ弱キックは、ガムシヤラに連発していると三節棍中段打ちか防衛できない。レーパーはつねにガード方向に入れておいて、1発だすことには様子を見るくらいがちょうどいい。

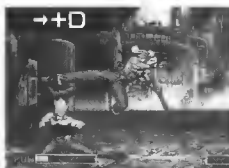


▲スタートからその場にしやがみ、弱キックをだしていく

旋風飛翔棍 56



▲攻撃避けてかわしたあとに投げる。無敵対空技があるなら、それで迎撃してもよい

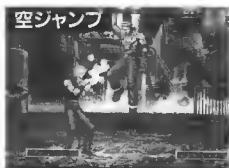


▲しゃがんでいれば空振りするので、降りざわを投げる。大門とチャンは立ちガード

三節棍中段打ち 54



▲ガードする以外にない。弱キックを連発しすぎると防衛が間に合わないので注意



▲前方ジャンプ上昇中に技をだして無防備に降りてくるので着地したところを投げる



CPU如月影二

Versus CPU Eiji Kisaragi



基本パターン

スタートと同時に同時に間合いを離して、レバーをガード方向に入れつつ遠距離離立ち弱パンチを連発すると、CPU影二はジャンプ強キックか強・天馬脚で跳び込んでくるから、右表の対空技で迎撃しよう。ただし、ラルフやキングなど無敵対空技を持っていないキャラは、ガードキャンセルを使う必要がある。跳び込みを誘う前に、パワーゲージを満タンにしておくこと。

必殺技を持つキャラは、ガード後に着地を投げることもできる。大門やクラークなら超必殺技も有効だ。



▲これぐらいの間合いで連発。たまに影二つしがくるが、弱⑨で迎撃可能だ

跳び込み&天馬脚を迎撃する技

★マークがついているものはガードキャンセルでだす

キャラ名	迎撃技	キャラ名	迎撃技
京	弱・鬼焼き	ハイデル	★強クロススクーター
紅丸	★強スーパー稲妻キック	アテナ	★強サイコソード
大門	ガード後に投げる	ゲンスワ	弱・龍騎碎
リョウ	弱・虎咆	チン	弱・柳蟬蓮葉
バート	弱・龍牙	チョイ	★弱・旋風飛鷹刺突
タクマ	★翔乱脚(移動投げ)	ユリ	弱ユリちようアップパー
テリー	強パワーダーク	蠶	強・飛翔龍炎陣
アンディ	弱・昇龍弾	キング	★強トラップショット
ジョー	強タイガーキック	庵	弱・鬼焼き
ラルフ&クラーク	★強ガトリングアタック	柴用	弱・鬼焼き
	ガード後に必殺投げ	ルガール	弱ジェノサイドカッター

ラルフ&クラーク

▶天馬脚をガードキャンセル・ガトリングアタックで迎撃するときは、影二が着地する寸前まで引きつける



専用パターン

キム、チャン、影二、ビリー VS CPU影二

リーチが長い技を連発するだけだ。相手に当てていくと言うよりも、目の前で空振りする感じでだそう。すると影二は、それに反応して気力砲や霞み斬りをだそうとして食らってくる。パワーMAX状態ならば、あっという間に勝てるぞ(チャンなら3発でKO)。

もし跳び込まれた場合はガードするしかないが、たいていはジャンプした直後にこちらの技が当たるため、心配いらないはずだ。



▶キムと影二は、攻撃をだす直前に前進して間合いを調節



地上で当てていく技

キム	ぶっ飛ばし攻撃
チャン	遠距離立ち強パンチ
影二	強・霞み斬り
ビリー	しゃがみ強パンチ

▶相手を画面端に追いつめた場合、霞み斬りは弱でだす





CPU草薙柴舟

Versus CPU Saisyu Kusanagi



基本パターン

①ぶっ飛ばし攻撃パターン

中間距離でぶっ飛ばし攻撃を空振りすると、柴舟はそれに反応して跳んでくるので、対空技で迎撃する。間合いを撃たれたときは攻撃避けをしよう。

なお、このパターンは……

●自分の残り体力が柴舟よりも多い

●残り時間が30秒をきっている

……のどちらか一つを満たさないと成功しにくい。試合序盤では苦勞するだろうが、地道にがんばろう。

②必殺技連発パターン

下表の必殺技を連発し、柴舟の体力をケズっていく。攻撃判定の先端ギリギリを当てる感じてだすのがコツだ。

この戦法で、ある程度体力をケズったら、パターン①へ移行するのも手。

■基本パターン②で使う技

キャラ名	使う技
紅丸	強・雷罰拳
餓	強・龍炎舞
影二	強・霞み斬り

跳ばせて落とす

▶柴舟はジャンプ上昇中に技をだすので、降下中は無防備状態。迎撃はかなりラクなはず

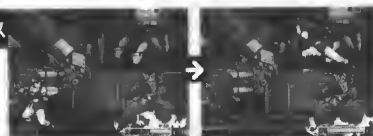


■基本パターン①で使う技

キャラ名	使う技	キャラ名	使う技
京	弱・鬼焼き	クラーク	しゃがみ強○→強バルカンパンチ
紅丸	強スーパー稲妻キック	アテナ	強サイコソードを早めにだす
大門	雲つかみ投げ	ケンズウ	弱・龍撃砕
リョウ	弱・虎咆	ユリ	弱ユリちようアップー
ロバート	弱・龍牙	餓	強・飛翔龍炎陣
タクマ	しゃがみ強パンチ	キング	しゃがみ強パンチ
テリー	強パワーダーク	庵	弱・鬼焼き
ジョー	強タイガーキック	影二	しゃがみ強キック
ラルフ	しゃがみ強○→強バルカンパンチ	柴舟	弱・鬼焼き

連続技のチャンス

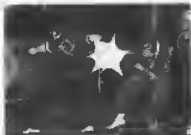
▶いったんパワーゲージを開始すると満タンになるまで止めない。連続技をキメる好機だ!



専用パターン

草薙京 VS CPU柴舟

カウンター攻撃→強・間合いの連続技を狙っていく。2回連続で当てると気絶するので、あとはP.264で紹介している永久連続技をキメてKOだ!



▶先端だけを当てる感じでだすとヒットしやすい

タクマ・サカサキ VS CPU柴舟

スタート時よりも少し離れた間合いから弱・霸王至高拳を撃つと、柴舟は弾を跳び越えようとして食らう。攻撃避けや垂直ジャンプでかわされたら、ジャンプを使って間合いを離そう。

うまく当たると、柴舟は吹き飛ばされて「ドンドン」と地面を跳ねるが、その2回目の「ドン」に合わせてつぎの弱・霸王至高拳を撃つと、また食らってくれる。この要領でくり返せばOK。



▶写真の間合いから弱・霸王至高拳を撃つと……柴舟は前方ジャンプをしよつとして食らうのだ

アンティ・ボガード VS CPU柴舟

中間距離でカウンター攻撃を空振りさせていると、柴舟はカウンター攻撃、間払い、神懸のいずれかをだすので、動作が見えたら攻撃避けてかわす。

上記の攻撃のうち、神懸をかわしたときがチャンスだ！ 柴舟は目の前で無防備に立っているの、そこにしゃがみ弱キック×2→弱・撃壁背水掌×3の連続技をキメてやろう。これを3〜4回くり返せば、勝ちだ。



「カウンター攻撃に反応して神懸をだしてくるぞ」

キング VS CPU柴舟

まずはパワーゲージをタメて（または体力を減らして）超必殺技が使えるようになってから、画面端に下がって柴舟が歩いてくるのを待つ。そして、相手がちょうどタイム表示の真下まできたときに垂直・大ジャンプをして、着地と同時にイリュージョンダンスを

だすのだ。柴舟は弱・鬼焼きをだしてくるが、こちらが一方的に勝つ。

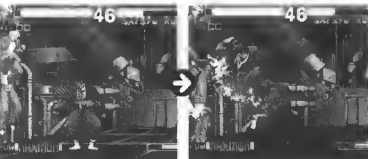
このあとの行動は、自分の残り体力によって変わる。すでに体力ゲージが赤いときなら、柴舟が起き上がる直前に超必殺技を使おう。柴舟はまた弱・鬼焼きをだしてパターンにハマるぞ。逆に、相手よりも残り体力がはるかに多いなら、基本パターンへ移行せよ。

ケンスウ&ルガル VS CPU柴舟

画面端に下がって立ちガードの状態待ち、柴舟が近づいてきたところに遠距離立ち強（ルガルは弱）キックを当てていく。「相手があと1〜2歩近づけば蹴りが当たる」くらいの間合いで技をだすのがコツだ。

乱舞をキメろ！

▶写真の間合いで垂直・大ジャンプをしたあと、着地と同時に超必殺技をだせば、鬼焼きの降下中に当たる



チン・ゲンサイ VS CPU柴舟

スタート時よりも少し近い間合いで強・飄撃をだすと、間払いを撃とうとしたところに当たる。これだけで、パーフェクト勝ちも簡単にできるぞ。



▶写真より遠い間合いと相打ちになってしまう

キム・カップアン VS CPU柴舟

しゃがみ歩きで柴舟に近づき、相手がなにか攻撃をだそうとすることが見えたら、すかさず弱・飛燕斬を当てる。一瞬でも遅れると相手の攻撃を食らうから、柴舟の動きをよく見ること。



▶柴舟の遠距離立ち強を弱・飛燕斬でツッalse!

チョイ・ボンゲ VS CPU柴舟

パワーゲージをタメて「超必殺技が使える状態」にしたら、写真の間合いで真・超絶電巻真空斬をだして、柴舟のほうへ突っ込もう。相手はなぜか、間払いを連発して電巻に当たるのだ。



▶ここから、レバーを前に入れて柴舟に近づこう

ハイトルン&チャン VS CPU柴舟

自分が画面端に、柴舟がタイム表示の真下にいるような間合いで写真の技を連発すると、相手が神懸や鬼焼きをだしたところをツッせるぞ。ただし、技をだす間合いが遠すぎても近すぎても反撃を食らってしまうので、上記の間合い以外ではガードを固めるべし。



ち強パUNCHを使ってくる

▶チャンは遠距離立ち強キックの連発で闘うのだ

BOSS
草薙柴舟

VS CPU オメガ・ルガール

Versus CPU Omega Rugal



基本パターン

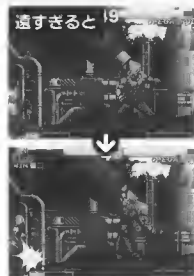
スタート直後に画面端まで下がり、しゃがみガード状態で待つ。そして、相手がタイム表示の真下まで近づいたところで、しゃがみ弱キックを3~4発ずつ連発しよう。ルガールは、これに対してジェノサイドカッターをだしてくるが、ギリギリで空振りするので、降りぎわに右表の技を当てる。これを地道に最後までくり返すのだ。

うまくできないときは、弱キックを連発するときの間にチェックしてみよう。遠いと烈風拳、近いとジェノサイドカッターを食らってしまうぞ。また、ジョイスティックの連射装置を使うと、連打キャンセルが効いて、とっさにガードできないことが多い。ボタンは自分の指で連打すること。

さて、ルガールが必殺技以外の行動をとったときはどうすればいいか。

ジャンプ攻撃は、よほど自分の腕に自信がある人以外はガードしよう。ただし、めくりジャンプ攻撃は絶対に空振りするので、ルガールの下をくぐって背後から投げるのが可能だ。

ダッシュ+投げの連係は、とうてい見切れるものではない。食らったら、速がなかったとあきらめよう。



▲相手が十分に近づいていないのに弱キックをだすとガードするのは至難の技

遠距離戦はダメ

▶遠距離から飛び道具を撃ってくるときは、ひたすら攻撃避けて耐えるしかない。相手が近づくのを待て!



ジェノサイドカッターの降りぎわに当てる技

キャラ名	使う技	キャラ名	使う技
紅 丸	遠距離立ち強◎	アテナ	遠距離立ち強◎
大 門	遠距離立ち強◎	ケンズウ	しゃがみ強◎
リョウロバート	しゃがみ強◎	チ ン	遠距離立ち強◎→強・鳳凰撃
	強・飛燕疾風脚	キ ム	遠距離立ち強◎
タクマ	強・飛燕疾風脚→強・虎咆拳	チョイ	弱・旋風飛翔利突
テリー	→+□	ユ リ	遠距離立ち強◎→強・石烈びんた
アンディ	強・新影拳or飛翔拳	キング	強トルネードキック
ジョー	遠距離立ち強◎	庵	強・夢月 陰
ハイデルン	しゃがみ強◎	影 二	強・霞み斬り
	強ガトリングアタック	ビリー	しゃがみ強◎
ラルフ&クラーク	遠距離立ち強◎(MAX時)	柴 舟	しゃがみ強◎



▲相手がタイム表示の真下にいるときにしゃがみ弱キックを連発すると、空振りするぞ ▲そのうちジェノサイドカッターをだすが、パワーMAXならなおよい

近すぎると

▶ルガールがタイム表示の真下より近くにいるのに弱キックを連発すると、ジェノサイドカッターを食らう



専用パターン

草薙 京 VS CPUルガル

開始直後と同じく互いの間合いで、レバーを←に入れたから遠距離立ち強キックを空振りしよう。相手はそれに反応して、カウンター攻撃、ジャンプ強キック、烈風拳、ジェノサイド Cutter、のいずれかをだすので、これらの攻撃の予備動作が見えたら、すぐに強・龍車を当ててやるのだ。

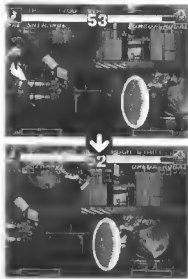
うまくできたら、相手が倒れているスキに間合いを調節し、起き上がったと同時にまた立ち強キックをだそう。

ルガル VS CPUルガル

スタートから、前へ歩きつつ遠距離立ち弱キックを連発するだけ。間合いが近すぎても遠すぎても反撃を食らうので、「1発当てたら1歩進む」という感じで当てていくとハマやすい。

不知火 舞 VS CPUルガル

↓タメ↑強パンチ（地上から直接だすムササビの舞）で画面端へ跳んだあと、そのまま攻撃をださないで着地すると、ルガルはダークバリエーをだしてくる。すかさず前方ジャンプをして、その頂点付近で強・ムササビの舞をだせば、バリエーを避けつつ当てられるぞ。これをくり返せば勝利だ！



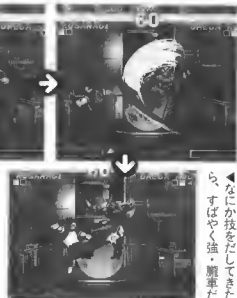
↑ムササビの舞（地上）でダークバリエーを誘え
↓この位置でムササビの舞をだして頭上から攻撃

すばやく攻撃

▶写真の間合いで立ち強キックをだして様子を見る。これより近い距離でだすと足に攻撃を食らってしまう



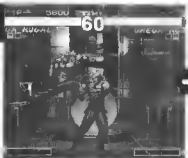
▶反応しなかったり後ろへ跳んだら、やりなおし



▶なにか技をだしてきたら、すばやく強・龍車だ

跳んてきたら

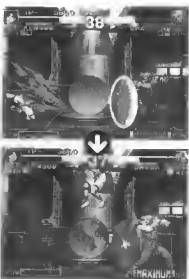
▶相手のジャンプ攻撃は当たらないので、ガード操作はしないで、着地と同時に投げることを考えよう



シー・ケンスウ VS CPUルガル

舞のパターンと基本は同じだ。大・後方ジャンプの降下中に弱・龍爪撃をだしてダークバリエーを誘ったあと、強・龍爪撃（前方ジャンプの頂点付近にてコマンド入力）で攻撃しよう。

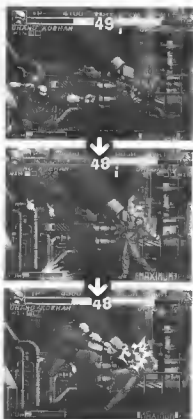
うまくハマらなくて画面端に追いつめられた場合は、間合いが収まるまで基本パターンで闘うこと。



▶相手の間合いが広くないと、少々むずかしい
▶前方ジャンプの頂点で強・龍爪撃をだすのだ

・チャン・コウハン VS CPUルガル

パワーMAX状態にしたあと、以下のパターンを使って闘おう。



▶中間距離でしやがみ弱パンチを1発だしてみる
▶烈風拳の予備動作が見えたら、すかさず跳んで
▶空中ぶつ飛び攻撃を当てて、これをくり返す

対CPU戦 そのほかの必勝パターン

ここでは、特定のキャラが、ある一つのパターンのみで勝ち進める、いわゆる「共通パターン」を紹介しよう。ただし、本作品のCPUアルゴリズム

はランダム的な要素が大きいの、全キャラに対して100%適用するとはかぎらない。おぼえておけば便利ではあるが、あまり過信しないこと。

草薙 京

まずは、カウンター攻撃→強・七拾五式 改(以下、七拾五式)の連続技を当てることから始める。

ヒットしたときは、浮いている相手に弱・七拾五式の1段目を当てたあと、必殺技の弱強のすりかえ(→P.284)を使い、七拾五式の2段目を強にする。こうすれば、七拾五式で浮いた相手に食らい判定が残るので、このあとにさらに追いうちをかけることが可能と

永久連続技

▶一度カウンター攻撃から強・七拾五式につなげられれば、その試合はもらったも同然!

なる。相手が画面端にいる状態なら、ふたたび弱・七拾五式を当てれば永久連続技が成立するぞ(画面端以外だと足が届かないので、かわりに強・龍車を使う)。ルガールにも有効なので、腕に自信があればお試しを。



◀相手が画面端にいないときは、龍車につなげる

八神 庵

中間距離から強・葵花→弱・葵花→弱・鬼焼きの連続技(葵花を食らって浮いている相手に鬼焼きを当てる)を狙っていく。葵花がガードされても、気にせずに鬼焼きをだそう。相手は、

葵花のガード硬直が解けた直後に反撃しようとして食らってくれるぞ。

もし、鬼焼きもガードされたら……また弱・鬼焼きをだす。ヒットするか相手の反撃を食らうまで連続しよう。

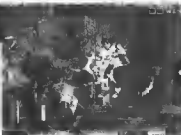
このほか、難易度はかなり高くなるものの、以下の手順で半永久連続技に

持ち込むこともできる。

- ①まず、お互い画面端にいるような間合いで弱・闇払いを撃つ。
- ②相手が跳び込んできたら、降下地点に置いておく感じで強・葵花をだす。跳んだのを見たらすぐにだしても可。
- ③ヒットしたら、すかさず弱で葵花の2段目をだして、追いうちをかける。
- ④このあとは、浮いた相手が落ちないように「ワンツ、ワンツ」とタイミグよく弱・葵花を当てていけば、相手を画面端に追いつめるまでは連続攻撃できるのだ。

お手玉状態

▶弱・葵花の3段目をださないのがコツ。このまま、画面端まで浮かせてづけるのだ!



テリー・ボガード

ジャンプ強キックからの連続技、あるいはしゃがみ強キック→弱クラックシュートの連係を当てていこう。ヒッ

トすれば相手はダウンするし、ガードされても着地と同時に強パワーダークをだせば、相手が反撃してきたところに当てられる。跳び込みにくいキムなどをのぞけば、全員に有効だ。

反撃をツツせ

▶相手はクラックシュートをガード後に反撃してくるので、ライジングタックルかパワーダークでツツそう



チン・ゲンサイ

遠距離立ち強パンチ→強・瓢箪撃の連続技を狙うだけでいい。体力ゲージが赤くなったら、轟開炎炮を連発してケズりまくるのもかなり有効だ。



◀ケズリ量は強烈。これだけでも勝ててしまうぞ

§5

Knowledge Of Fighters

知ったふり
口聞くんば
ねえ
!!!



チャンとチョイ以外は、一発昇天が可能だぞ.....

連続技研究委員会

キャラ数の倍ならページも倍、という連続技研究委員会(通称・連研)である。今回は夏土行きコンビネーションだけでなく、弱攻撃からつながる連続技から一発昇天連続技

までと紹介する範囲が広いため、キャラ別の連続技紹介が13ページにおよぶ。紹介順番は基本的に§1と同じなの
で、特定のキャラを探すときはそちらを参考にしてほしい。



連続技の構成方法と注意点



おどろばに言ってしまうと、とにかく1発攻撃がヒットしたあと、相手が行動可能になる前につぎの攻撃がヒットすれば、それから連続技だ。そのために、ジャンプ攻撃→地上攻撃や、基本技→キャンセル必殺技という動作で、

技と技のつながりを少しでも短くしていくワケだが、まずはそのあたりを軽くおさらいしてみよう。

なお先のページで紹介している連続技は、特別な解説がないかぎり、基本技→必殺技はキャンセルで、基本技→

基本技は目押しでつないでいる(なかには必殺技→基本技と目押しでつないでいる場合もある)。強制キャンセルや空キャンセルといった、特殊なキャンセルの仕組みに関しては、P.167を参照してほしい。

ジャンプ攻撃→地上攻撃

基本技のジャンプ攻撃は、相手ののけぞり時間が弱強共通で短いため、地上攻撃へつながれる時間がかなり短い。ジャンプ↓+◎や◀+⑩といった特殊技なら(立っている相手に)のけぞり時間が長く、つぎへつなげやすいので、持っているキャラは活用しよう。



▲でるのが遅い技は、ジャンプの頂点あたりで入力しよう。早い技は降下途中で



▲相手をめくる場合、あまり打点を低くできない(攻撃空振りしてしまう)



▲余裕がないときは、しゃがみ弱Kか強Kを連打してだす程度でもいいだろう

基本技→(キャンセル)必殺技

連続技をつくるうえでの基本。受付時間を過ぎたり、途中で投げ技や必殺技が暴発しなければ、レバーはいくらでも先行入力できる。これを利用して、レバーを途中で再度入力→ボタン(基本技)→最後まで入力してボタン(キャンセル必殺技)、という高等技術もある。



▲コマンドが長い技は、基本技をだす前から入力しておこう(技の暴発には注意)



▲◀→↓↑まで入力したあと、レバーから手を離して強Kをだして、すばやく



▲◀→+B C 同時で、キャンセル・シャイニングクリスタルヒットができるぞ

基本技→(目押し)基本技

基本的には「攻撃がすぐ引込む技→でるのが非常に早い技」とつなぐ。連続技のパリエーションを増やすための重要な技術だ。しゃがみ弱◎連打→立ち弱◎のように連打キャンセルでつなげられるものもあるが、どちらにしても入力リズムは体でおぼえるしかない。



▲大半のキャラはしゃがみ弱Kが起点となる。1発当てたら一瞬“間”を置き



▲弱Kがもどりきる直前につぎの技を入力する。強引だが、連打でだしてもいい



▲1/60秒単位での正確な入力が必要だが、使いこなせば強力な連続技ができる

★ 連続技を狙えるさまざまな状況 ★

前作と比較すると、カウンター攻撃のおかげで攻撃態勢が使いやすくなり、無敵必殺技も増えて、さらにガードキャンセルも狙いやすくなったため、連続技をたたき込むチャンスは確実に減った。そのかわりに、カウンター攻撃

からの連続技や大幅に増えた空中連続技など、連続技のバリエーションは大きく広がっている。「当たれば減る」というのもポイントで、少ないチャンスがきたら1発でも多く攻撃を当てて、大量のダメージを与えておきたい。



▲太卒のキャラが一発逆転性を秘めているので、いつ反撃するか、いつカウンター攻撃を狙うかが勝負の分かれ目になる

弱攻撃連打から

接近戦になったときとりあえず弱攻撃を連打して、ヒットしていたら連続技へ持ち込む。基本とも言える戦法。立ちガード不可のしゃがみ弱(速打)から狙うのが一番効果的で、ガード方向を制限できるぶん、キメやすい。



▲弱攻撃→必殺技でダウンを奪い、主導権を握るのが目的。魔やアンディのように、弱攻撃が属格は必殺技も確定というキャラはチャンスも多いぞ。リョウはしゃがみ弱K→しゃがみ強Kが連続技になるので、練習しておこう

カウンター攻撃から

攻撃態勢から技をだせる点は大きい。しかも、食らった相手が張くのけぞる(強の基本技と同じ)うえ、キャンセルも効くので、強攻撃→キャンセル必殺技という連続技を、そのままカウンター攻撃→必殺技に置き換えられる。技名どおり、相手の攻撃を避けてカウンター攻撃で反撃、そこから連続技へ持ち込むのが一番無難な使いかただ。

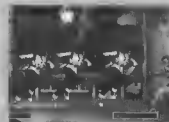


▲カウンター攻撃の性能が高いキャラは、それだけでかなり脅威となる。そこから強力な連続技が入るなら、なおさらだ

飛び道具を追いかけて

間合いを離して弱の飛び道具を撃ち、つづけて攻め込む方法。撃ったあとの硬直が短いアテナ、攻撃避けをツブせる突進技を持つユリとタクマが比較的やりやすいが、相手が弾を食らってくれるか問題。連続技の手段というより、飛び道具を撃ったあとの選別技のひとつ、と考えたほうが無難だ。

特殊な例は、飛び道具を避けさせるのが目的の影二。ここからの攻めかたで、相手をホンロウすることができる。



▲飛び道具を追いかけての超必殺技は、実用度より大遠去を重視だ

空中連続技

空中の相手にも連続ヒットする技は意外に多いが、たいがいは、最後の1発が当たった時点で相手の食らい判定を消してしまい、そのあとは何も当たらない(京の七拾五式改、庵の葵花、タクマの飛燕疾風脚などは例外と言える)。逆を言うと、わざと最後の1発を空振らせれば、相手の食らい判定が消えない→追いつ打ちが可能となるのだ。ジョーの弱・黄金のかかとを空中の相手に当てると狙いやすい。

京や庵の琴月やチンの回轉的突撃の1発目を、相手のジャンプ攻撃と相打ちさせた場合も、追いつ打ち可能だ。



▲空中連続ヒットする必殺技の大半は、最後の1発を空振らせたり、1発目を相手の攻撃と相打ちさせれば追いつ打ちが可能に

めくりジャンプ攻撃の注意点

めくりのメリットは、相手のガード方向を狂わせられる点、MAX時でも相手と密着できる点、といったところだ。大ジャンプからのめくりは、いきなりの変態に使えるぞ。

デメリットは、跳び込む間合いと、攻撃をだす高さがかなり制限されること。また、完全に密着しているのに、距離の判定だけは「密着時より少し離れて」いる。つまり、ちょっと攻撃を当てると、すぐ立ち技が遠距離のものになってしまうので、しゃがみ弱(速)→近距離立ち強Kといった基本的な連続技が使えなくなってしまう場合もある。



▲アテナで大門にめくりジャンプ強K→しゃがみ弱K→近距離立ち強Kの連続技をしかけると、立ち強Kが遠距離になってしまう

★ 強力な技に連続技で反撃しよう ★

一見どうしようもなさそうで、じつは反撃できてしまう技は意外に多い。ガードキャンセルを使えない状況下で、いくつかの強力な技、強力な連係に対して（強引にでも）連続技などで反撃する方法を紹介しよう。ただし、本人のすばい反応と的確な操作が必要なものが多いので、あしからず。とくに、京の七拾五式 改やルガールのダークバリヤーへの対応は、本当にシビアだ。相手の高性能さに恨み節でもとなえつつ、タイミングをおぼえてくれ。

京「カウンター攻撃→強・七拾五式 改」の対処方法

カウンター攻撃や強攻撃をガードしたあとの七拾五式 改は、じつは蹴りが当たる直前に攻撃避けでかわしたり、無敵必殺技で反撃できる。避けた場合はカウンター攻撃をださずに待てば、こちらが2/60秒早く行動可能になれるぞ。



▲ガードしたらすぐ立って、七拾五式 改が当たる寸前に
▲ABで攻撃避け。高い確率でお互いの位置が入れ替わる
▲こちらが先に行動可能になる。相手はまだうしろ向きだ

ネックローリングに前方ジャンプ攻撃

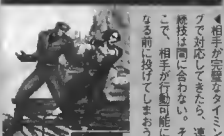


▲攻め込む好機だがリスクもある。前方ジャンプ攻撃をハズすと、着地する前にネックローリングにつかまる可能性が高い

相手がガードか基本技で対応してくるなら



投げ技、鬼焼き、魔車、攻撃避けで対応してくるなら



特定の技に対して連続技を狙う方法

相手キャラ	相手の行動	対処方法
京	カウンター攻撃→強・七拾五式 改	カウンター攻撃or強攻撃をガードしたら、直後の七拾五式 改（神懸）は攻撃避けでかわせる。そのまま避け状態から復帰するところが先に動けるので、弱攻撃からの連続技をたたき込もう。強力な無敵必殺技を持っているなら、攻撃を避けずに直接反撃だ。
柴舟	強攻撃orカウンター攻撃→弱・神懸	
キム	流星落	流星落の1発目、葵花の2発目をガード後、つぎの攻撃を攻撃避けでかわせるので、カウンター攻撃から連続技を狙う。葵花を途中で止めてきたら、硬直中の相手に弱攻撃を当てられる（相手がMAXだとキツイ）。魔とアンディなら葵花や撃壁青水掌でも反撃可。
魔	葵花	
アンディ	撃壁青水掌	魔の葵花なら普通に反撃可能。通常は4発ガード後に弱・葵花。MAX時の相手が4発目を空振りしたら、一瞬待って強・葵花が間に合うぞ（4発目をガードしたら無理）。
タクマ	翔乱脚（移動投げ）	この技はガード時の硬直も反動もないため、ガードキャンセルと同じタイミングで基本技をだせば、そこから連続技へ持ち込めてしまう（できるのが早い基本技からつなげよう。直接必殺技を当ててもいい）。攻撃を早くだしすぎて投げに吸い込まれないように。
ユリ	百烈びんた（移動投げ）	
大門など	（蹴り込み攻撃）→攻撃避け→投げ	普通は無敵必殺技で返すが、反応できれば垂直ジャンプ攻撃から連続技を狙える（攻撃避け→投げは攻撃避け中に、スーパーへは走るのが見えたら。先読みも必要だ）。影二の例は、新鉄波を垂直ジャンプでよけて骨破斬りを上からツブすのだが、骨破斬りが弱の場合、下に強い技を持っていないキャラは垂直ジャンプを早めにしないとキツイ。
クラーク	スーパーアラビアン バークラリバックブリーカー	
影二	弱・新鉄波→骨破斬り（弱or強）	
ハイデルン	弱クロスカッター →ネックローリング	クロスカッターを引きつけて前方ジャンプでよけながら、攻撃をたせばネックローリングを撃壁可能。その後は再度前方ジャンプして早めに攻撃をだすと、ムーンスラッシャーでは斬りづらいタイミングで攻撃を当てられる（ジャンプ速度が遅いとキツイ）。
ルガール	（目の前で当たらないように置かれた） ダークバリヤー	確実ではないが以下の三つの選択技がある。光が散って消える瞬間を狙って、①突進技（orカウンター攻撃→突進技）をだす、②リーチが長くてもすばやくする基本技をだす、③ダッシュで接近して投げる（ジェノサイドカッターは無敵必殺技で対応する）。



キャラ別連続技紹介



「基本」は、弱の基本技からつながる基本技や必殺技と、おもな連続技の一覧だ(枠内の※は備考)。「気絶連続技」と「昇天連続技」は読んでのとおり、気絶を狙えるものと、条件さ

えそうえば一発KOが可能な究極連続技を紹介する。なお、文中にある「○○(or××)」は、○○という技が××という技で代用できることを表わしている。

草薙 京

強攻撃やカウンター攻撃から、気絶狙いなら
強・闇払い、KO狙いなら七拾五式 改→追い打
ち(or永久連続技)へつなぐと、低リスクで高リ

ターン。夢のような高性能だ。七拾五式 改の
追加入力(2発目の蹴り)は、少し遅めにだすと相
手が高く浮き、追い打ちしやすくなるぞ。

基本

A	しゃがみ弱(K) (1~3発)	弱・鬼焼き (or弱・七拾五式 改)
B	カウンター攻撃	強・闇払い (or強・七拾五式 改)
C	強・七拾五式 改 (2HIT)	強・琴月 陽 (or弱・鬼焼き、弱・七拾五式 改, etc.)

気絶連続技

最初の連続技は、空中でレバーを●に入れておき、しゃがみ強Pがでたのを見たら●を●と回す……これさえ守れば、2 番目はやや高度。しゃがみ弱K→近距離立ち強Pは、目押しで連続技になる。ジャンプ攻撃は●+●でも代用できるが、当てる位置が高いと相手の背後に着地できないので注意。

前方ジャンプ●+●	しゃがみ強P	強・闇払い	※MAX時はめくりから可能
めくりジャンプ強K	しゃがみ弱K	近距離立ち強P	強・闇払い

条件

自分がMAXで、相手が
画面端近くにいる

画面端近くまで追いつめていれば、相手を問わない、恐怖の一発昇天連続技。最後の琴月 陽は、弱・七拾五式 改、強・鷹車。ぶっ飛ばし攻撃にしたほうが簡単(確実性は落ちるが、弱・鬼焼きも可)だが、爆殺するほうが爽快なので琴月 陽を選んだ。

前方ジャンプ強K	近距離立ち強P	強・七拾五式 改 (2HIT)	強・琴月 陽 (2HIT)
----------	---------	-----------------	---------------

昇天連続技

条件

相手がMAX

めくりから狙うならコレ。技をつなぐリズムが早く→遅く→早く→遅くと変化するので注意。ジャンプ攻撃を強Kに変えると、地上攻撃へつなぎにくくなるかわりに、ほぼ確実に一発KOできる。相手が高く浮けば、鷹車を強・琴月 陽で代用することも可能。

めくりジャンプ●+●	しゃがみ弱K→近距離立ち強P	強・七拾五式 改 (2HIT)	弱・七拾五式 改 (2HITを強にすり替える)	強・鷹車 (3HIT)
------------	----------------	-----------------	-------------------------	-------------

▲●+●→弱Kは、タンとすばやく押す
▲弱K→強Pは、タンとやや遅めに
▲追加入力(2発目)は、遅めに行なうこと
▲2発目を●+●+●+●で強へすり替えて
▲最後に鷹車で、空中の相手を撃墜する

草薙流古武術と某中国拳法の微妙な関係……?

技の節々に、剣道的な動作が見える草薙流古武術。そこで、本当に「それっぽい」連続技をつくってみた。パワーMAX時は、画面端で可能だ。

難関は最初のカウンター攻撃。くぐりかたがアマイと七拾五式 改が逆方向へ跳んでしまうし、くぐりすぎると、今度はぶっ飛ばし攻撃が空振るぞ。

鶴子穿林 (A+B 24 B)	運環腿 (3発をB、2発をD)	鉄山貫 (C+D)
-----------------	-----------------	-----------

▲跳び込んできた相手の下をくぐって
▲カウンター攻撃→弱・七拾五式 改
▲2発目を強にすり替えるのも忘れずに
▲体力を半分奪うこともそれっぽい?

二階堂 紅丸

確実に気絶を狙える連続技が、使いにくい垂直ジャンプ強(K)から、近距離立ち強(P)→弱スーパ一稲妻キックしかなく、実用性に欠ける。

余談だが、自分が画面端のとき、真空片手駒に相手にヒットさせた瞬間に(A)(B)(C)(D)同時押しで中断すると、紅丸が超高速でふっ跳ぶぞ。

基本

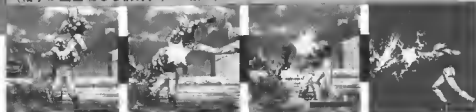
A	しゃがみ弱 K (1~3発) (弱スーパ一稲妻キック (or 弱・居合い蹴り) 反動三段蹴り)
B	近距離立ち強 P (強 P → 弱 K は目押しでつなげる)
C	前方ジャンプ強 K (近距離立ち強 P 強・雷拳 (or 居合い蹴り, 弱・真空片手駒) ※MAX時でも可能)

条件

自分の体力が赤い 4 分の 1 以下、あるいは自分が MAX で相手が画面端にいる

雷光拳のコマンドをすばやく入力できない人は、近距離立ち強(P)→キャンセル雷光拳の人力を、「↓←+C+↓+C」と合成してしまおう。

めくりジャンプ強 K (相手が画面端なら前方ジャンプ強 K) 近距離立ち強 P 雷光拳 (5HIT)



▲降下途中に強 K を当てたら、すぐに ▲レバーを ↓ ← と ▲つづけて ↓ ← + 強 ▲相手も MAX ならば ④ で、雷光拳がでる ④ 確定に昇天する

昇天連続技

大門五郎

しゃがみ弱(K)は連打が効かないので、しゃがみ(or 立ち)弱(P)を使おう。Bは攻撃避けて回避不能の(強 K)を避けられたあと天地返しにキマる)強

烈な連続技。強(K)をガードされても、着地時に抜けがでないだけで、すぐ行動できる。つづけて弱(P)を連打して相手を固めよう。

基本

A	しゃがみ弱 P (1~3発) (遠距離立ち弱 P) 天地返し ※弱 P の回数を減らせば、天地返しは超大外刈りで代用可能
B	前方ジャンプ強 K 天地返し ※ガードされたら弱 P を連打するとい
C	めくりジャンプ強 P 近距離立ち弱 P 雲つかみ投げ ※背の高い相手限定、MAX時は不可

超大外刈りの間合いの狭さを活用した、大門の究極連続技。最後のぶっ飛ばし攻撃は、レバーを←に入れてながらだそう。タイミング命だ。なおMAX時は不可。

めくりジャンプ強 P 近距離立ち弱 P × 3 遠距離立ち弱 P 超大外刈り (空キャンセル) ぶっ飛ばし攻撃



条件

両者が MAX

残り体力が 3 分の 1 以下の相手に天地返しを使うと、1 段目の投げで体力を減らす→相手の防御力が増加するため (→P.176)。2 段目の威力が激減して KO できないときが多い。そこで、一気に大ダメージを与える超大外刈りを使う (重要)。これなら高確率で昇天だ。

前方ジャンプ強 K

近距離立ち強 K

超大外刈り

条件

自分が MAX

条件は上よりユルいが、実際やってみると、最後に天地返しに暴発しやすい。前方ジャンプの降下途中から、「目いっぱい低い」点で D のあと、→↓←↓←+C+→↓←↓←+C と、攻撃をだしつつ地獄極楽落としのコマンドを入力していけばいいのだが……。

前方ジャンプ強 K

近距離立ち強 P

地獄極楽落とし

連続技ではないけれど有効なコンビネーション

天地返しで相手を投げたあと、↓←+①、→↓←↓←+B、→↓←↓←+C とタイミングよく入力すると、2 回超受け身したのちに、起き上がった直後の相手を、ギリギリの遠距離から地獄極楽落とし (or 天地返し) で吸い込める。→↓←↓←+①が、超必殺技のコマンドをかねているのがポイントだ。

(天地返し) → ↓ ← + ① + B → ↓ ← + C



▲まず強・超受け身 ▲すぐ弱・超受け身 ▲遠距離からつかむ
※この技は、最初の天地返しで相手を画面端に投げてしまったり、レバー入力中に大きく前進 (後退) してしまうと、距離が変化して失敗するので注意

リョウ・サカザキ

リョウのしゃがみ弱Kは連打が効き、目押しでしゃがみ強Pや強K、キャンセルで虎咆などへつなげられる。ジャンプ強Pも、極限流でリョウだけめくりで活用できるぞ。極限流連舞拳を食らって宙に浮いた相手には、さまざまな追い打ち攻撃が当たる(MAX時は困難)。

基本







A	しゃがみ弱K (1~3発)	弱・虎咆(or極限流連舞拳、しゃがみ強K)		
B	しゃがみ弱K	しゃがみ強P	強・虎煌拳(or強・飛燕疾風脚)	※MAX時は困難
C	めくりジャンプ強P	近距離立ち強P	極限流連舞拳(4HIT)	暫烈拳(or虎咆、立ち強K、空中ぶっ飛ばし攻撃、etc.)

気絶連続技

飛燕疾風脚を連続技に組み込めば、簡単に気絶を狙える。 ひとつめの気絶連続技は「前方ジャンプ強P→しゃがみ強P」 →強・飛燕疾風脚」と簡単な形にして、相手は気絶するぞ。		相手が画面端にいるなら、前方ジャンプかダッシュで相手の の上にいき、弱・空中虎煌拳からの連続技を狙うことができ る。下はその一例。しゃがみ弱Kは省略してもいい。	
めくりジャンプ強P	しゃがみ弱K	しゃがみ強P	強・飛燕疾風脚(2HIT) ※MAX時は不可
ダッシュ弱・空中虎煌拳	しゃがみ弱K	しゃがみ強P	強・虎煌拳(or強・飛燕疾風脚) ※相手が画面端のときのみ

昇天連続技

条件	自分がMAXで画面端さらに相手が近くにいる	自分が画面端にいる状態から、めくりジャンプ攻撃を仕掛ける必要があり、しかも防御力の高い相手は昇天しない場合がある(相手もMAXならOK)。じつは、最後のぶっ飛ばし攻撃を「大ジャンプと同時の空中ぶっ飛ばし攻撃」に変えると、画面中央でも可能だ。	
めくりジャンプ強 P	しゃがみ強 P	極限流連舞拳 (4HIT)	ぶっ飛ばし攻撃

条件	自分の体力が赤くて、相手が画面端にいる		下のように攻撃をつなげると、連舞拳の1発目が空振り、4発目が遅れて当たる。そうすると、4発目ヒット後に自分はすぐ行動可能になり、龍虎乱舞が間に合うのだ。のけぞりポーズを利用するため、キマる相手は限定される（リョウ、タクマに対しては確認済み）。			
	ダッシュ弱・空中虎煌拳	しゃがみ弱K×2 →しゃがみ強P	極限流連舞拳（3HIT）		龍虎乱舞	
						
前方ジャンプ攻撃で代用する場合は	▲弱Kをだす回数を1発に減らす	▲1発目が空振り、2発目からヒットする	▲相手ののけぞりポーズを利用して	▲4発目を遅く当てることに成功すれば	▲龍虎乱舞がギリギリ間に合うのだ	

ロバート・ガルシア

しゃがみ弱Kの性能が悪く(連打しても2発くらいしかヒットしない)、基本技を弱→強とつなげられないので、ジャンプ攻撃→強攻撃→必殺技という基本的な流れが中心。攻撃後の硬直がリョウの連舞拳より短い、極限流連舞脚からの追い打ちにバリエーションを見いだそう。



基本

A	しゃがみ弱 K	➡	極限流連舞脚 (or 龍牙)				
B	前方ジャンプ強 K	➡	近距離立ち弱 K	➡	極限流連舞脚 (4HIT)	➡	飛燕疾風脚 (2HIT) (or 前方ジャンプと同時の空中ぶっ飛ばし攻撃) ※MAX時は不可

気絶連続技

<p>ロバートの場合、確実に気絶を狙える連続技がコレしかないが、与えるダメージはそこそこ大きい。ただし、パワーがMAXのときは飛燕疾風脚がつかないの注意。</p>	<p>気絶確率は落ちるが、強・飛燕疾風脚は強・龍撃拳で代用できる。これなら、ジャンプ強Kをめくりでヒットさせれば、パワーMAXでもキマられるぞ（難度はかなり高い）。</p>
<p>前方ジャンプ強K</p>	<p>しゃがみ強P</p>
<p>強 飛燕疾風脚(2HIT)</p>	

昇天連続技

<p>自分がMAXで画面端さらに相手に近くにいる</p> <p>リョウと似ているが、最後の空ぶっ飛ばし攻撃を大ジャンプで掛けないと届かないため、難度高い。相手もMAXなら、KO確率はほぼ100%になる。</p>	<p>めくりジャンプ強K</p> <p>近距離立ち強P</p> <p>極限流連舞脚(4HIT)</p> <p>大ジャンプと同時の空中ぶっ飛ばし攻撃</p>
	
<p>▲強Pではめくりが困難のため、強Kで</p>	<p>▲強Pへのつなぎはけっこうシビアだ</p> <p>▲キャンセルをかけて連舞脚につなぎ</p> <p>▲大ジャンプ空中でぶっ飛ばしなら届く</p>

タクマ・サカザキ

基本技の弱→強がつかないかわりに、強・飛燕疾風脚からの追い打ちや、強攻撃→龍虎乱舞という一発逆転が可能な連続技を持つ。翔乱舞(必殺投げ)による空キャンセルは、直後に強⑨を押すと暫続拳が、強⑨を押すと翔乱舞(移動技)が暴発するため、骨折り損になりやすい。

基本

A ジャンプ強 K → 近距離立ち強 P → 翔乱舞(弱強どちらでも可)
B めくりジャンプ強 K → しゃがみ強 P → 龍虎乱舞 ※体力が赤いときのみ、MAX時は不可

気絶連続技

飛燕疾風脚のあとの追い打ちは、強攻撃、(空中) ぶっ飛ばし攻撃、虎煌拳、暫続拳、龍虎乱舞が可能だ(MAX時は届かない技もある)。ちなみに、強・飛燕疾風脚が地面を離れてから相手に当たる前に弱の必殺技(↓↑→+Aがオススメ)を入力すると、1ヒット技になり食らった相手が倒れやすい。そこから翔乱舞(必殺投げ)へつなげることもできる。

前方ジャンプ強 K → しゃがみ強 P → 強・飛燕疾風脚 → しゃがみ強 P(or強・虎煌拳)

昇天連続技

自分の体力が赤いか、自分がMAXで相手が画面端近くにいる 飛燕疾風脚の時点で相手が気絶していると、相手はほぼ真上へ長時間吹き飛ばすため、龍虎乱舞が間に合う。たとえKOできなくても、相手の体力はほとんど残っていないので、一発たいて終わりだ。両者MAXのときは、乱舞をぶっ飛ばし攻撃で代用しても昇天する。

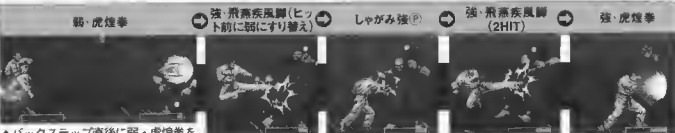
前方ジャンプ強 P → しゃがみ強 P → 強・飛燕疾風脚(2HIT) → 龍虎乱舞

気絶→気絶連続技

弱強のすり替えを活用することで、タクマは気絶→気絶を狙える。まずは、自分が画面端近くにいる状態から右の連続技で相手を気絶させて、すぐバックステップ→弱・虎煌拳からはじめよう。



◀前方ジャンプ強 K → 近距離立ち強 P → 強・虎煌拳で相手を気絶はじめる状態から



▲バックステップ直後に弱・虎煌拳を撃つ。すぐに△タメを開始して、タクマがしゃがみ動作に入ったら→+⑩で

▲△↑→+Aで弱に替えたら再度△タメ

▲疾風脚の当たりかたしだい

▲△タメを解放して、強の飛燕疾風脚

▲△が必要だが、これで2度目の気絶へ

テリー・ポガード

2ヒット目にもキャンセルがわかり、すべての必殺技や超必殺技へ連続でつながる、近距離立ち強⑨を使うのが基本。逆を言うと、ほかのバリエーションが作れない。お遊びとして、垂直ジャンプ弱⑨→近距離立ち強⑨→強クラッシュユートの「カカト3段」とか使ってみる?

基本

A しゃがみ強 K(1〜3発) → 強パワーダーク(or弱ライジングタックル)
B めくりジャンプ強 K → 近距離立ち強 P(2HIT) → 強パワーダーク(orパワーゲイザー) ※MAX時はパワーゲイザー不可

気絶連続技

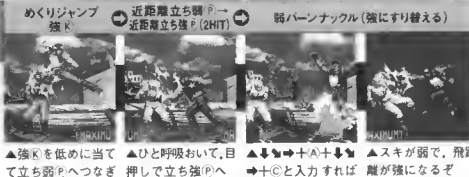
2発目の近距離立ち強⑨をはげば、前方ジャンプ強 K から狙える(ただし、強 K を着地寸前に当ててすぐに近距離立ち強⑨へつなげないと、相手が気絶しない場合が多い)。めくりジャンプ強 K → 近距離立ち強 P(2HIT) → 弱バーンナクルなら、相手は気絶しないがパワーMAXでも成立し、与えるダメージも非常に大きい。状況により使い分けよう。

めくりジャンプ強 K → 近距離立ち強 P → 近距離立ち強 P(2HIT) → 強パワーダーク(or弱バーンナクル)

昇天連続技

両者MAXで、あとは運だい

チン、アンディ相手に確認。バーン→弱強のすり替えを使って飛燕離を伸ばそう。弱⑨をはいて最後を強クラッシュにすると、紅丸がまれに昇天する。



▲強 K を低めに当てて立ち強⑨へつなぎ

▲ひと呼吸おいて、目押しで立ち強⑨へ

▲△↑→+A+△↑→+Cと入力すれば

▲スキが弱で、飛燕離が強になるぞ

アンディ・ボガード

しゃがみ弱攻撃連打からつながる撃壁背水掌
さえあれば、斬影拳は無用の長物といえる。弱
攻撃がヒットしたのを見てからだせる点も強味

だ。強・空破弾が着地寸前にヒットした場合や、
相手の背中にめくりでカスったあとも、しゃがみ
弱攻撃→撃壁背水掌へ持ち込める。

基本

A	しゃがみ弱 K (1~4発)	強・撃壁背水掌 (4HIT)
B	前方ジャンプ強 K → 近距離立ち強 P → 強・空破弾 (4~5HIT) → しゃがみ弱 K → 強・撃壁背水掌 (4HIT)	※MAX時は不可

気絶連続技

ボタンひとつでOKの簡単だが、ジャンプ強 P を低く当 ててスキ間なく立ち強 P へつがないと、相手が気絶しない ときが多い。パワーMAX 時でも、めくりジャンプ攻撃 (強 P) ではなく強 K を使うのが無難) から狙える点はオシイ。
前方ジャンプ強 P → 近距離立ち強 P → 強・飛翔拳

条件

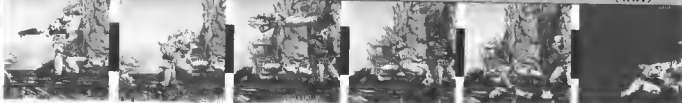
両者MAXであるか、自分
がMAXで体力が赤い
単純だが、かなりシビア。しゃがみ強 P のでる速度が遅いため、ジャンプ強 K をできるだけ
低くヒットさせる必要があるのだ。さらに、めくった場合は超裂破弾が妙にだしづらくなる。
自分がMAX でない場合は、めくらずに正面からの連続技を狙えるぞ。

めくりジャンプ強 K → しゃがみ強 P → 超裂破弾

条件

両者がMAXで、
パワーゲージが切れる
約2秒前に跳び込む
偶然が呼び込む、大道芸昇天連続技。相手は強・空破弾が直撃する、背の高い者にかざられ
る。さらに、自分は画面端が望ましい。スタートと同時にパワーをタメ、(タイム設定が「ふ
つ」なら) タイムが43秒になってから少し待ったのち、跳び込む。

めくりジャンプ強 K → 近距離立ち強 P → 強・空破弾 (MAXで3HIT、通常で2HITが理想) → しゃがみ弱 K → 弱・撃壁背水掌 (4HIT)
--



▲表示が42秒になる
直前に強 K でめくり
▲背後から強 P を当
てて、強・空破弾へ
▲この直後にパワー
が切れるのが理想
▲そうすれば着地寸
前に5発目が当たり
▲さらにしゃがみ弱
K へつなぎやすい
▲撃壁背水掌でトド
メ。ただの大道芸だ

ジョー・ヒガシ

近距離立ち強 P or K → スクリューアッパーは
連続技になるが、キマる相手はかざられる。
高く跳んでいる相手に、弱・黄金のかかと、
頂点付近だけかヒットした場合、吹き飛んでいる
相手に弱・黄金のかかと、弱タイガーキック、空
中ぶっ飛ばし攻撃で追い打ち可能だ。

基本

A	しゃがみ弱 K (1~2発) → 弱タイガーキック
B	めくりジャンプ強 K → しゃがみ弱 K → 近距離立ち弱 K (2HIT) → 強・爆烈拳 (4HIT)
C	前方ジャンプ強 K → 近距離立ち強 P → 強・黄金のかかと (2HIT) → 強・爆烈拳 (1~2HIT) ※めくりからだと、かかとが3HITする

気絶連続技

空キャンセルを利用した、相手が確実に気絶する連続技。
強 P を余分に連打すると強・爆烈拳が暴発するので、⑥、↓
→⑥+⑥、⑥という入力を、タ、タ、タと速いリズムで行な
えるよう練習しておこう。ハリケーンアッパーの暴発にも注意。
ちなみに、両者MAXで、最後のハリケーンアッパーを強ス
ラッシュキックに変え、昇天連続技になるぞ。

めくりジャンプ強 K → 近距離立ち強 K → 爆烈拳フィニッシュ (空キャンセル) → 近距離立ち強 P → 強・ハリケーンアッパー

紅丸。アンディ、ユリを相手に確認。最後の爆烈拳が問題で、行動可能になった瞬間に爆烈
拳がでていないと (一瞬でも基本技を振りかぶる動作をとったら) 間に合わないのだ。アンディ
が相手なら、黄金のかかとと時点でまれに KO できるときがある。

めくりジャンプ強 K → 近距離立ち弱 K (1HIT目) → 爆烈拳フィニッシュ (空キャンセル) → 近距離立ち強 K → 強・黄金のかかと (2HITのみ) → 強・爆烈拳 (1~2HIT)
--



▲相手の真上にかぶ
さるように強 K
▲弱 K を入力したら、
すぐに ↓ → ⑥ + ⑥ (A)
▲一瞬で行動可能に
なる。すぐ ⑥ を入力
▲さらに ↓ → ⑥ + ⑥
まで、連続で入力だ
▲黄金のかかとが、
ギリギリ間に合う
▲かかとの動作中に
⑥ を連射しておこう

ハイドルン

目押し命の連続技が多い。斜めジャンプ弱Pを上昇中にだすと、対空技にもなるし、地上の相手に対しては2ヒ

ットする。Dは、ストームブリンガーやムーンスラッシャーで相手をダウンさせた直後に強ネックローリングで接近し、起き上がりにも重ねると効果的だ。ジャンプ弱Pで空中の相手を撃墜したあと、着地点に重ねる手もある。



▲斜めジャンプ弱Pは、手を引く瞬間に2発目の判定がでる。跳んでからだすのがコツ

基本

A	カウンター攻撃	→	ストームブリンガー(空キャンセル)	→	しゃがみ強K (orぶっ飛ばし攻撃)	※投げ合いの外で可能
B	前方ジャンプ弱P(2HIT)	→	しゃがみ弱K	→	強クロスカッター(or強ムーンスラッシャー)	※MAX時でも可能
C	カウンター攻撃	→	しゃがみ弱K	→	強ムーンスラッシャー	※カウンター攻撃一画Kは目押しで
D	近距離立ち強K(2HIT)	→	しゃがみ弱K	→	強ムーンスラッシャー	※MAX時は不可

気絶連続技

ジャンプ強Pは低く当てること。垂直ジャンプ強Kで代用してもいい。写真は、ハイドルンの究極連続技。めくり強Pから弱P3発をゆっくりつないだら、速攻で	→	しゃがみ弱P×2→近距離立ち弱P	→	ストームブリンガー(空キャンセル)	→	近距離立ち強P(1HIT目)	→	強クロスカッター	※MAX時でも可能
---	---	------------------	---	-------------------	---	----------------	---	----------	-----------



昇天連続技

条件	両者がMAX	上の気絶連続技に比べたら、まったく簡単だ。ただし、一発昇天するかどうかは、やや運しだい(ランダム数値が悪いと、相手が耐えきってしまう場合がある)。垂直ジャンプ強Kは、ジャンプの頂点を過ぎたら入力しよう。↓タメを作っておくことも忘れずに。		
	垂直ジャンプ強K(2HIT)	しゃがみ弱K	強ムーンスラッシャー	

ラルフ

急降下爆弾パンチ以外の必殺技、超必殺技が近距離立ち強Pがしゃがみ強Pからつなげる。必殺技扱いと対打必殺技を持つので、空キャンセル、強

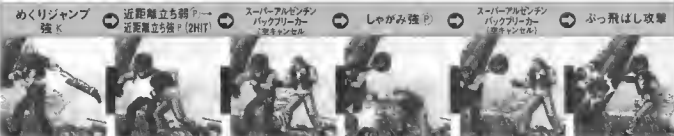
制キャンセルといった高等テクニックも活用できるが、無理に使わなくても、A-Cのように、簡単に強力な連続技をくりだせるぞ。

基本

A	前方ジャンプ強K	→	近距離立ち強P(2HIT)	→	強ガトリングアタック(3HIT)	※MAX時でも可能
B	めくりジャンプ強K	→	近距離立ち強P(2HIT)	→	スーパーアルセンションバックブリーカー(or強バルカンパンチ)	※MAX時でも可能
C	前方ジャンプ強K	→	しゃがみ強P	→	バリバリバルカンパンチ	※体力が低いときのみ MAX時は不可

気絶連続技

ラルフの究極連続技。立ち強Pが2ヒットする瞬間にあわせて



▲ジャンプ強Kは意外とラクにめくれる ▲弱P→強Pとゆっくり目押しでつなぎ ▲強Pの2発目にあわせてコマンド入力 ▲Dで2回目の空キャンセルをかけた後 ▲ドメのギャラクティカマグナム!

昇天連続技

条件 両者がMAXで、 自分が画面端にいる	立ち弱P→立ち強Pと目押しで技をだしている間に、ガトリングアタックのタメを作っておこう。なお、自分が画面端にいないと、ガトリングアタックの3発目が相手に届かないぞ。昇天確率は落ちるが、立ち弱Pをはぶけば、画面中央でも前方ジャンプから狙えるようになる。
------------------------------------	---

めくりジャンプ強K ➡ 近距離立ち弱P ➡ 近距離立ち強P(2HIT) ➡ 強ガトリングアタック(3HIT)

クラーウ

キャンセルのかかる基本技が少ないため、強制キャンセルを活用する。ただし、優先順位が低い(→P.163)ウル

トラアルゼンチン～はだせないで、Dのように弱攻撃からつなげよう(→) ↓↓←+A, →↓↓↓←+A, ◎と入力すればOK)。バルカンパンチは、連打回数で技の停止タイミングを調整可能。追い打ちを狙うときに利用しよう。



◀垂直ジャンプ弱Kはハイドルシンのジャンプ弱Pと同じく、早めにしておくと2ヒットする。起き上がりにも重なるよう

基本

- | | |
|---|---|
| A | しゃがみ弱K(1~3発) → 弱ガトリングアタック(3HIT) (or スーパーアルゼンチンバックブリーカー) |
| B | 前方ジャンプ強P → 近距離立ち強P(2HIT) → (強制キャンセル)強ガトリングアタック(3HIT) (or スーパーアラビアンパークレリーバックブリーカー) |
| C | 前方ジャンプ強P → 近距離立ち弱P → 弱バルカンパンチ(弱Pを4回連打) → 弱ガトリングアタック(3HIT) ※MAX時はガトリングを強で代すこと |
| D | 近距離立ち弱P × 2 → ウルトラアルゼンチンバックブリーカー |

昇天連続技

条件

自分がMAXで、相手が右の画面端にいる

右端にいる相手に密着して、弱◎を連打しつづけるだけで永久連続技が可能。それだけではさびしいので、バリエーションをつけた。



▲目の前へ落ち ▲タメをつくるように当てて りつ弱◎連打 ▲連打回数を20~22回でやめておく ▲いいタイミングで技が止まる ▲追い打ちで弱ガトリング～

麻宮アテナ

弱攻撃より攻撃の出現が早く、1発目にキャンセルのかかる近距離立ち強◎が使える。使用する必殺技は、安全にいくならサイコリフレクタ

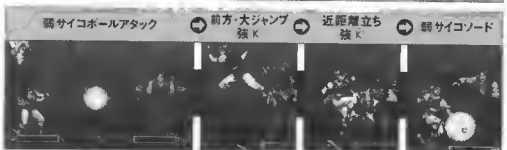
一かシャイニング～を選択しよう。ケズリで十分なら、サイコボール～を撃てばいい。サイコソードは、ガードされるとピンチだ。

基本

- | | |
|---|--|
| A | しゃがみ弱K(1~3発) → 弱サイコソード |
| B | 前方ジャンプ強K → ぶっ飛ばし攻撃 |
| C | 前方ジャンプ強K → 近距離立ち強K(1HIT目) → 弱サイコリフレクター ※MAX時はめくりから狙う |
| D | 前方ジャンプ強K → 近距離立ち強K(1HIT目) → シャイニングクリスタルビット(or 弱サイコソード) ※MAX時でも可能 |
| E | 前方ジャンプ強P → 弱フェニックスアロー(3HIT) → シャイニングクリスタルビット ※MAX時は不可 |

気絶連続技

相手が画面端なら、MAX時でも可。スタート時より離れてサイコボール～を撃ち、すぐに大ジャンプで(レバー)連打でもいい)跳び込もう。



条件

自分がMAXで体力が赤く、相手が画面端にいる

フェニックスアローのめくりがポイントだ。キマる相手は、大門、ハイデルン、チン、チャンが確認済み。両者MAXで自分の体力が赤いなら、弱サイコボール～前方・大ジャンプ強K→近距離立ち強K(1HIT目)→シャイニング～が相手を選ばない昇天連続技になる。



▲片足がパワーゲージに隠れない位置まで離れて弾を撃ち ▲大ジャンプ強P ▲フェニックスアローでめくる ▲前足寸前に当たっていれば成功 ▲この強Kをはぶいたり、トドメを ▲サイコソードに変えてもKO可能だ

シィ・ケンスウ

目押し連続技が弱の連打しかなく、さらに連続技に組み込める必殺技はどれも、ガードされるとスキが大きい。連続技に恵まれていないキ

ャラだ。斜めジャンプ弱⑧はハイデルンのジャンプ弱⑨と同じく、早めにだしておくと2ヒットする。一応、めくりで2発当てることも可能。

基本

A	しゃがみ弱⑧(1~3発)	→	弱・龍頭碎	
B	前方ジャンプ強⑧	→	近距離立ち弱⑧	→ 弱・龍頭碎 ※MAX時はめくりで強う
C	前方ジャンプ弱⑧(2HIT)	→	近距離立ち強⑧	→ 弱・龍連牙(3HIT) ※MAX時でも可能

気絶連続技

一見、アテナの連続技と同じだが、ケンスウだと弾を発射したあとの硬直が長い。相手が画面端にいないとジャンプ攻撃に合わない(相手の起き上がりに弾を重ねれば、画面中央でも可能)。ふだんは超球弾をぶいた5段連続技として使おう。ただし、龍連牙をガードされると、強だと連続技を、弱でも投げを食らうので多用はできないが……。

弱・超球弾 → 前方・大ジャンプ強⑧ → 近距離立ち強⑧ → 強・龍連牙(2~3HIT)

昇天連続技

条件 両者がMAXか、自分がMAXで体力が赤い

①ボタンだけで可能な昇天連続技だが、近距離立ち強⑧の速度が速いため、神龍天舞脚のコマンドを右のように先行入力しないとキビしい。

めくりジャンプ強⑧ → 近距離立ち強⑧ → 神龍天舞脚(7HIT)



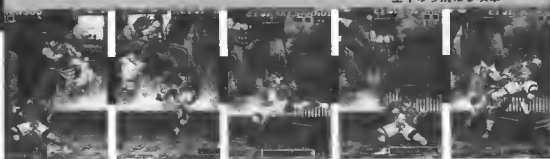
▲できるだけ低く強 ▲着地直前に▲ → ▲つづけて▲ → ▲(①) ▲背の高い相手にキ
(⑧)をヒットさせて ▲⑩と入力したあと ▲でキャンセル天舞脚 ▲めるのはかなり困難

ケンスウでも空中連続技が可能

龍連牙を空中の相手に当てた場合、3発目が空振れば相手の食らい判定が残るため、追いつくことが可能となる。相手の下向きのジャンプ攻撃にガードキャンセルをかけてあげれば、この状況を作れるぞ。

ガードキャンセル弱・龍連牙(2HITのみ)

ジャンプと同時に空中ぶっ飛ばし攻撃



▲ガードキャンセル ▲2発目が吹き飛び ▲最後は空振る。レ ▲硬直が解けたと同 ▲地面に落下寸前の
で弱・龍連牙をだす 中の相手にカスレバ バーをぬき入れつつ 時に①⑧⑨を押せば 相手を蹴り上げせる

チン・ゲンサイ

近距離立ち強⑧(2HIT)→遠距離立ち弱⑧or 近距離立ち強⑧は、目押しでつながる(強⑧のほうは、影二などごく一部の相手にレバーを→に入れてつたずとつながる)。前方ジャンプ強⑧(2HIT)→立ち弱⑧連打は相手が気絶しなくなり、前作ほど強力ではなくなった。

基本

A	近距離立ち弱⑧(1~3発)	→	強・柳燐連葉(ヒット数は相手による)	
B	遠距離立ち強⑧	→	弱・轟雷撃(or弱・回転的空突撃)	※轟雷撃ならMAX時でも可能
C	前方ジャンプ強⑧(2HIT)	→	近距離立ち強⑧	→ 弱・轟雷撃(or弱・回転的空突撃、轟雷炎砲) ※轟雷撃ならMAX時でも可能
D	めくりジャンプ強⑧(2HIT)	→	近距離立ち強⑧(2HIT)	→ 遠距離立ち弱⑧ → 強・柳燐連葉(数発当たる程度) ※めくり強⑧が2HITする相手にかき、MAX時は不可

昇天連続技

条件 両者がMAXで、自分の体力が赤い

Dの連続技の発展形。条件も入力もかなりきわどいから、一発昇天する。強⑧がめくりで2ヒットしない場合、相手の体力をすべて奪うのはムズかしい。

めくりジャンプ強⑧(2HIT) → 近距離立ち強⑧ → 轟雷炎砲



▲降下しはじめてから、強⑧を押そう ▲着地寸前に2発目 ▲めくりで当たれば ▲強⑧をだしたあと ▲燃やることができる

キム・カップファン

鳳凰脚を使った連続技のバリエーションが多い。密接状態なら、しゃがみ弱P(1~3発)→鳳凰脚という組み合わせも成立する。強・飛翔脚が空中の相手にヒットしたとき(低空で当たると理想的)、鳳凰脚で追い打ちが可能だ。



◀前方ジャンプ強K
→空中鳳凰脚という
ふざけた連続技もMAX
時でも可能だ

基本

A	前方ジャンプ強K	→	しゃがみ弱K(1~3発)	→	弱・飛翔斬	※MAX時はしゃがみ弱との連打回数を1~2発にする
B	近距離立ち強K(2HIT)	→	しゃがみ強P			※MAX時は不可
C	前方ジャンプ強K	→	近距離立ち強P(1HIT目)	→	強・流星落(2HIT)(or弱・半月斬)	※MAX時は流星落1HIT目のみつなげる
D	(空中の相手に)強・飛翔脚	→	鳳凰脚			※MAX時は相手が画面端に近いときのみ可能

昇天連続技

条件

両者がMAX、
あるいは自分がMAXで
体力が赤い

冥土連続技もやはり鳳凰脚。ジャンプ強Kはめくりでヒットさせてもいい。両者MAXで自分の体力が赤いなら、チャンでさえも昇天させることができる。



▲無理に低く当てなくてもいい ▲近距離立ち強Pをだして ▲同時で ▲めくり時はコマン
キャンセル鳳凰脚へ Dの入力方向に注意

チャン・コーハン

弱攻撃は連打が効かず、必殺技は連続技にできないかリーチ不足。前方ジャンプ強Kで相手をめくれなくなり、気絶連続技も冥土連続技も

ナンと、かなり苦しい。Aの連続技は、左向きだと鉄球大回転の回転速度が速いかわりに、でた瞬間のリーチが短く、相手に届かないぞ。

基本

A	近距離立ち強P	→	強・鉄球大回転	※自分が右向きときにかさる。MAX時、または対ケンスウには不可		
B	前方ジャンプ強P	→	近距離立ち弱P	→	弱・鉄球大回転	※MAX時、または対ケンスウには不可

MAX強・鉄球大回転の ケズリ能力を活用する

前方大ジャンプ強K→しゃがみ弱P→弱・鉄球飛翔斬はMAXでも可能な連続技。画面端近くにいる相手にこれをキメたら、あとは鉄球でケズリ倒してしまおう。鉄球大回転が当たれば、の話だが……。



▲通常のジャンプでは困難。弱Pのあと ▲一瞬待ってから ▲前方ジャンプ中に ▲相手がビビってガー
は困難。弱Pのあと ▲10で飛翔斬をだす を連打しておくこと Dすることを折ろう

チョイ・ボンゲ

全キャラ中、チャンとチョイだけが冥土連続技を持っていない。一応、Aの連続技を両者MAXのときにキメると、相手の体力を9割ほど奪

うことはできるが、KOまでは無理のようだ。しゃがみ強Pはでるのか望みので、ジャンプ攻撃をできるだけ低く当てないとつなげられないぞ。

基本

A	めくりジャンプ強P(2HIT)	→	しゃがみ弱P(1~2発)(orしゃがみ強P)	→	強・竜巻疾風斬(2HIT)	※MAXでも可能
B	強・飛翔脚	→	(少し前進して)遠距離立ち弱P			※MAX時は不可
C	前方ジャンプ強K	→	しゃがみ強P	→	弱・旋風飛狼刺突	※MAX時は不可

お遊び連続技に走ってみる

ジャンプ攻撃(何でもい)が着地す前にヒットしたら、垂直ジャンプ強K、斜めジャンプ弱P、そして空中ぶっ飛ばし攻撃へつなげることができる。ナイスな屈辱連続技のできあがりだ。



◀無地前からレバー
を4方向へ入れてお
き、着地と同時にC
を1回だけ押そう

ユリ・サカザキ

弱・虎煌拳は発射後のスキが少なく、遠距離から撃ったあとと百烈びんた(移動投げ)や飛燕鳳凰脚、あるいは大ジャン

- ・ プで追いかけて連続技が狙える。
- ・ 弱・虎煌拳は、しゃがみ強⑧で転ばせたあと一瞬待ってだすと、相手の起き上がりにも重ねられる。画面端なら、そのあと少し前進してしゃがみ強⑧→百烈びんた(移動投げ)がつかがるぞ。



▲百烈びんたを空キャンセルに使うのは、破破が暴発するの難点。成功した場合(は立ちorしゃがみ強⑧へつなげられる

基本

A	しゃがみ弱 K (1~2発) ⇄ 百烈びんた(弱強問わず) (or 弱ユリちようアッパー)	
B	前方ジャンプ強 K ⇄ 近距離立ち強 K ⇄ 百烈びんた(弱強問わず)	※MAX時でも可能
C	前方ジャンプ強 K ⇄ しゃがみ弱 K ⇄ しゃがみ強 P ⇄ 百烈びんた(移動投げ)	※MAX時は不可

気絶連続技

前者は、ジャンプ強 K がめくりで当たると虎煌拳が破破にバケるが、それでも連続技になるスグレモノだ。虎煌拳の時点で気絶しなかった場合は、相手が画面端にいるなら遠距離

- ・ 立ち強 K を追加しよう。⇒+⑩でもつながるぞ。
- ・ 後者は、虎煌拳のスキの少なさを利用したお遊び。相手が気絶中なら、前方ジャンプ強 K からキメることも可能。

前方ジャンプ強 K ⇄ しゃがみ強 P ⇄ 強・虎煌拳 (遠距離立ち強 K)	※()内は画面端専用
しゃがみ強 P ⇄ 弱・虎煌拳 (少し前進して) 近距離立ち強 P ⇄ 強ユリちようアッパー (1HITのみ)	※画面端限定

条件

両者がMAXで、相手が画面端にいる

運の要素はからむが、チャン以外なら一発昇天へ持ち込める。前の足がパワーゲージに隠れるくらいの位置から弱・虎煌拳を撃ち、(タイミングがわからないならレバー連打で) 大ジャンプしよう。近距離立ち強 K をだすときに+⑩が暴発しないよう注意。

弱・虎煌拳 ⇄ 前方・大ジャンプ強 K ⇄ 近距離立ち強 K ⇄ 百烈びんた(移動投げ)



▲攻撃が届く距離から弱・虎煌拳を撃ち、すぐ大ジャンプ ▲ジャンプ強 K を当てる打点は高めでいい ▲着地直前にDを押し ▲+⑩+⑧+⑨+D ⇄ 立ち強 K の時点で気絶するとキメる

不知火舞

近距離立ち弱⑨→しゃがみ強⑧と、しゃがみ強⑨×2が目押しで連続技になるが、かなりシビアだ。必殺技はすべて連続技に組み込めるが、

- ・ 飛翔龍炎陣は空振りやすく、必殺忍蜂はMAX時でも連続技に組み込めるがガードされるとアウト。安全に行くなら龍炎陣へつなごう。

基本

A	しゃがみ弱 K (1~2発) ⇄ 強・龍炎陣 (2HIT) (or 強・必殺忍蜂)	※必殺忍蜂なら、MAX時でも可能
B	前方ジャンプ↓+C ⇄ しゃがみ強 P ⇄ 弱・龍炎陣 (or 強・必殺忍蜂)	※MAX時でも可能(龍炎陣は空振りやすい)

気絶連続技

前者は画面端限定。花蝶扇は画面端の相手にしか連続技にならないので、ふだんは弱・龍炎陣が強・必殺忍蜂で妥協しよう(必殺忍蜂ならMAX時でもつながるが、ガードされる

- ・ とピンチになる)。後者はどこでも狙えるが、MAX時は不可で、さらに難度も高い。最後の必殺忍蜂を超必殺忍蜂に変え、と、たまに相手が一発昇天するぞ(これもMAX時は不可)。

前方ジャンプ強 P ⇄ しゃがみ強 P ⇄ 強・花蝶扇 ⇄ 遠距離立ち強 K	
めくりジャンプ強 K ⇄ しゃがみ強 P ×2 ⇄ 強・必殺忍蜂	

条件

両者がMAXか、自分が赤くてMAX

しゃがみ強⑧がヒットした時点で、相手が背中を向けていれば成立する(こちらを向いていると、超必殺忍蜂が2回しかヒットせず、致命傷にならない)。

めくりジャンプ強 K ⇄ しゃがみ強 P ⇄ 超必殺忍蜂 (3HIT)



▲強 K をできるだけ低くヒットさせよう ▲+⑧+⑨+⑩+C でしゃがみ強 P をだして ▲つづけて+⑩+B+C ▲3ヒットすれば、ほぼ確実に昇天する

キング

連打の効くしゃがみ弱Kからつながる近距離立ち弱Kと、攻撃がすぐで近距離立ち強Kを、活用しよう。また、この二つは目押しでつながるので、さまざまな連続技を組み立てられる。近距離立ち強K→(少し前進して)近距離立ち強K, という目押し連続技も可能だ。

基本

A	しゃがみ弱K(1~2発) → 近距離立ち弱K → 弱トラップショット ※MAX時はしゃがみ弱Kを1発に減らせれば可能
B	弱サブプライズ(3HIT) → 近距離立ち強K(1HIT目) → 強トルネードキック(2HIT) (or 強ベノムストライク/弱トラップショット) ※MAX時は距離による

気絶連続技

前者は場所を選ばないが、難度が高い(しゃがみ弱Kをはぶけばラクになるが、気絶確率は減る)。後者は画面端限定。どちらもガードされても危険が少ないため、わざわざほかの必殺技を使う必要がない。一応、ベノムストライクを強トルネードキック、強トラップショット、強ダブルストライクで代用できるが、相手がまず気絶しないので、あしからず。

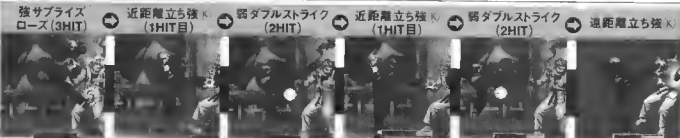
前方ジャンプ強K → しゃがみ弱K → 近距離立ち弱K → 近距離立ち強K(1HIT目) → 強ベノムストライク
前方ジャンプ強K → 近距離立ち強K(1HIT目) → 弱ベノムストライク → 遠距離立ち強K(or 弱トラップショット)

昇天連続技が多いので、代表的なものを簡単な順に三つ紹介しよう。なお、相手が画面端にすることが最低条件だ。一つ目は、自分の両足が左のパワーゲージに隠れる位置から狙う。たまたに立ち強Kの時点で相手が気絶するのが欠点。二つ目は、うしろの足だけパワーゲージに隠れる位置から狙うこと。昇天確率は一つ目より低い。三つ目は下を参照。

両者がMAXで、相手が画面端にいる	弱ベノムストライク → 前方大ジャンプ強K → 近距離立ち強K(1HIT目) → 強トルネードキック(2HIT)
相手がMAXで画面端にいます	強ベノムストライク → 強サブプライズ(3HIT) → 近距離立ち強K(2HIT) (or 前前進して)近距離立ち強K(1HIT目) → 強トルネードキック(2HIT)

昇天連続技

条件 相手が画面端にいる	真正正路、初期状態から昇天を狙える連続技。相手がMAXなら100%終わる。そのかわり、技のつながりは本当にギリギリだ。自分の立つ位置は、二つ目と同じくうしろの足がパワーゲージにかかる場所だ。なお、ほかの技を混ぜると相手が気絶するので注意。
-----------------	---



▲着地したら → ▲ ↓ + 10 で1回目 ▲発射後、自分が立 ▲ → + 10 + 10 ↓ ▲弱では間に合わない ▲あとは、①連射か10で強Kをだしてのダブルストライク ち上がるのに合わせ + 10 と、再入力 いなら、強でだそう 目押しで強Kをだす

ビリー・カーン

棍棒の先端が相手に届く距離では、カウンタ +C → +C, という感じで入力)が使える。A一攻撃→弱・三節棍中段打ちや、Bのように強は接近戦から脱出するのに使うほか、ジャンプ制キャンセルを活用した連続技(C)×2 + ← ↓、攻撃からつなげることも可能だ。

基本

A	しゃがみ弱P(1~3発) → 遠距離立ち弱P ※連射すると旋風棍が発するの注意
B	しゃがみ強P(or 遠距離立ち強P) → (強制キャンセルを活用して)強・三節棍中段打ち ※MAX時でも可能
C	めくりジャンプ強K → 近距離立ち弱P → 弱・旋風棍(7HIT) ※MAX時は旋風棍のヒット数が減る

条件 相手がMAXで自分の体力が赤い	自分の体力が赤いだけでも、一発昇天するときがある連続技。ちなみに、自分がMAXで体力が赤いなら、超火炎旋風棍をヒットさせるだけでも一発昇天へ持っていける。ただし、相手と密着していると最後の一撃(飛ばした火炎)が空振るので、少し離れてだすこと。
-----------------------	---

近距離立ち強P → 超火炎旋風棍(5HIT)

昇天連続技

ビリーにはマツモな連続技だが、難度もそれだけ高い。めくり強Kを着地寸前に当て、立ち強Kをだすと同時に ↓ ← → ↓ → と入力中に(A)か(C)をすばやく3回押して、最後に(A)同時押しと速攻で入力する。成功すれば、強制キャンセルで超火炎旋風棍がでるぞ。

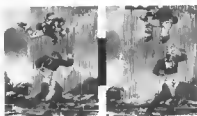
条件
自分の体力が赤い



八神 庵

接近戦で、あるいはジャンプ攻撃からと、Aは使いどころが多い。弱⑧がヒットしたのを見てから葵花を

- ・だせる点も強みだ。Cは、立ち強⑧→しゃがみ弱⑨が目押しでつながること
- ・を利用した連続技。カッコいいので個人的にオススメ。カウンター攻撃→しゃがみ弱⑨も目押しでつながるぞ。



◀Bの永久連続技は高く跳ぶテン・テヨイ相手が狙いやすい

基本

- A** しゃがみ弱⑨(1~4発) → 葵花(1発目・弱→2発目・弱) → 弱・鬼焼き ※MAX時は画面端のときのみ鬼焼きがつながる
- B** (空中に相手の下へ置いておくように) 葵花(弱→強) → 葵花(弱→強)……(画面端までつづけたら) 弱・鬼焼き ※ほぼ永久連続技 MAX時は困難
- C** めくりジャンプ ← + D (百合折り) → 近距離立ち強⑧ → しゃがみ弱⑨ → 葵花(強→弱) → 弱・鬼焼き ※MAX時は不可

気絶連続技

立ち強⑧→立ち強⑨は、目押しでギリギリつながる。立ち強⑨をばういても高い確率で気絶するし、入力も非常に簡単になるので、無理して4段連続技にする必要はない。ちなみ

- ・に、前方ジャンプ強⑧→近距離立ち強⑧→強・闇払いでも、気絶を狙える。パワーMAX時は闇払いがつかないの、葵花が強・琴月 陰で代用しよう。大ダメージを与えられるぞ。

めくりジャンプ ← + D (百合折り) → 近距離立ち強⑧ → 近距離立ち強⑧ → 強・闇払い

条件

両者がMAXで、相手が画面端にいる

典型的な「飛び道具を追いかける」連続技。相手は画面端、自分は前の足のカカトがパワーゲージに触れるくらいの位置から(相手の横/バクにより、多少前後にズレる) 弱の闇払いを撃ち、大ジャンプで追いかける。強⑧はジャンプの頂点あたりで入力しよう。

弱・闇払い → 前方・大ジャンプ強⑧ → しゃがみ弱⑨ → 葵花(強→弱) → 弱・鬼焼き

昇天連続技

右記の条件に加えて自分の体力が低いなら、ほぼ100%昇天する連続技。百合折りのあとの技は近距離立ち強⑧でもいいが、しゃがみ強⑨のほうが攻撃値は高いし、攻撃の遅いぶん、八稚女の入力時間に余裕ができる(百合折りで相手を長時間のけぞらせればつながる)。

条件

両者がMAX



如月 影二

Bは、とりあえず相手をダウンさせたいときに使えるが、流影陣の暴発がコワイ。Cは、じつは気絶連続技。ただし、弱・骨破斬り→しゃ

- ・がみ弱⑨が1/60秒単位でしかつながらないので、ふだんは骨破斬りを強でだしたあと、しゃがみ強⑧か後方ジャンプ強⑧かの2択を仕掛けよう。

基本

- A** しゃがみ弱⑨(1~2発) → 弱・流影陣(or弱・天馬脚) ※MAX時は困難
- B** カウンター攻撃 → 弱・気孔砲(or斬鉄螳螂拳) ※MAX時は困難
- C** 前方ジャンプ強⑧(2HIT) → 近距離立ち強⑧(2HIT) → 弱・骨破斬り → しゃがみ弱⑨ → 弱・流影陣

前者は、相手の起き上がりor攻撃避けに重ねて狙う(攻撃避けに対しては弱・骨破斬りを使う) 一発逆転が可能な連続

- ・技だ。後者は影二や紅丸など、のけぞりポーズで「上半身の食らい判定が後方へ引かない」相手に対してのみ可能。

重ね強・骨破斬り → 近距離立ち強⑧(2HIT) → 強・骨破斬り

前方ジャンプ強⑧(2HIT) → 近距離立ち強⑧(2HIT) → 弱・霞み斬り → しゃがみ強⑧ → 弱・骨破斬り(or弱・気孔砲) ※画面端限定

これは、画面端の相手に近距離立ち強⑧(2HIT)→弱・霞み斬りを2セット当てる、一種の永久連続技だ。2回目の立ち強⑧が近距離に届かない、キングマルガールなどで確認済み。なお、霞み斬り→立ち強⑧は60分の1秒単位でしかつながらない。立ち強⑧を一瞬だけ入力するのが唯一のコツだ。



気絶連続技

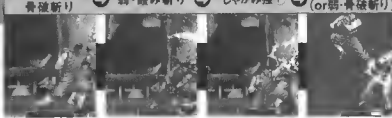
昇天連続技

中間距離で、相手が攻撃避けした瞬間に弱・骨破斬りをだして、判定が消える直前にヒットさせたあと、スキなく技をつなげれば成立する。両者MAXなら、めくりジャンプ強⑧→近距離立ち強⑧(2HIT)→斬鉄螳螂拳でも昇天するぞ。

条件

自分がMAXで、相手が画面端にいる

重ね強・骨破斬り → 弱・霞み斬り → しゃがみ強⑧ → 弱・天馬脚(or弱・骨破斬り)



草薙 柴舟

2ヒットして、なおかつ2発目にもキャンセル、MAX時でも連続技になるし、遠距離立ち強⑨、カウンター攻撃からつなぐことも可能。ただし、立ちガードされると少しスキができる。

基本

A	しゃがみ弱 K(1~3発)	弱・鬼焼き	
B	重ね⑨+③	弱・鬼焼き	※相手が起き上がりはじめた瞬間に⑨+③をだすがコソ

気絶連続技

相手が画面端で、間合いの時点を気絶していなければ、遠距離立ち弱Kを追加できる。このほかしゃがみ弱⑨×7~9、あるいはめくり強K→しゃがみ弱⑨×5~7、というフザケ、た気絶連続技がある。弱攻撃の気絶値が高いために可能となつてしまったのだが、本作では抹消された過去の気絶連続技を引きずっているあたり、まさに昔とったキネツカ、である。

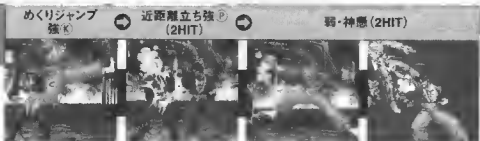
前方ジャンプ強K → 近距離立ち強P(2HIT) → 強・間合い (→遠距離立ち弱K)

昇天連続技

条件

自分がMAX

両者MAXなら100%一発昇天する、実戦でも狙える連続技。ちなみに、ケンスウには近距離立ち強⑨の2ヒット目が空振るため、昇天させるのは困難だ。



▲ジャンプの頂点をすぎたら強Kを入力
▲2ヒット目にキャンセルをかけてだす
▲ギリギリで弱の神懸へつなげる
▲柴舟の強さの力メと言え連続技だ

オメガ・ルガル

近距離立ち強⑨の性能が高く、飛び込みからつなげて必殺技をだすだけの、ジェノサイドカッターの1段目が相手のジャンプ攻撃と相打ちしたら、すぐにゴッドブレスをだすと吹き飛ばし、ひ中の相手を捕らえることができる。



基本

A	しゃがみ弱 K(1~3発)	弱ジェノサイドカッター	
B	カウンター攻撃	強ゴッドブレス	※MAX時でも可能
C	前方ジャンプ強P	しゃがみ弱P → 弱ゴッドブレス(or弱ダークバリアー)	※MAX時でも可能

気絶連続技

ゴッドブレスにつなぐ場合、スベっていく距離が長いと相手の気絶値が多少回復してしまう(気絶確率が減る)ので、できるだけ相手を追いつめている状況で使うのが望ましい。かなりシビアだが、近距離立ち強Kは近距離立ち弱K、しゃがみ弱⑨、しゃがみ弱Kから目押しで連続技になるので、連続技中に混ぜて気絶確率を高くするのも手だ。

前方ジャンプ強P → 近距離立ち強K(1HIT目) → 強・烈風拳 (or弱・烈風拳 → 強ジェノサイドカッター ※相手が画面端のときのみ)
めくりジャンプ強K → 近距離立ち弱K → 近距離立ち強K(2HIT) → 強ゴッドブレス

昇天連続技

条件

自分がMAX

めくりジャンプ強K → 近距離立ち強K(1HIT目) → 強ジェノサイドカッター(2HIT)

両者がMAX

前方・大ジャンプ強P → 近距離立ち強K(2HIT) → 強ゴッドブレス

条件はきつい、ギガンテックブレッシャーでも一発昇天が可能。目いっぱい距離を空けて烈風拳を撃ち、相手にヒットする前にギガンテック~をだす。タイミングが完璧なら、画面端でなくても成立するぞ。

条件

両者がMAXで、自分の体力が赤い



超情報局

情報局長であるンガぁ（アンディ風）。今回もまた、さまざまな使える&使えない情報と企画コーナーを織りませた、超情報局をお送りしよう。

前作より引き継がれた超情報

●飛び道具の連続発射（連射モード）

前作では、発射→ダッシュ移動→発射か、発射→攻撃を食らう→発射で可能だったが、今回は後者しか成立しなくなった。しかし、使用キャラによっては、以下の手順を踏むことで、飛び道具の連射が可能になるぞ。

・リョウ……弱の飛び道具（虎煌拳、空中虎煌拳、霸王薙乳拳）を発射した直後に、極限流連舞拳のコマンド（←↘↓↘→+C）を入力するだけ。コマンドの優先順位を利用したテクニックで、極限流連舞拳を強・虎煌拳にスリ替えてしまうわけだ。

ただし、極限流連舞拳が使用不能な状態。たとえば相手がダウンしていたり、虎煌拳をガードされた（ヒットなら可）ときは、虎煌拳へのスリ替えもできないため、連射モードにはならず、リョウは何の動作もしない（空振り時の音だけが聞こえる）。

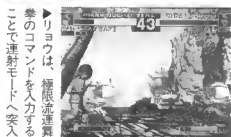
・アテナ……クリスタルシュートを空振りすれば可能。ガード&相殺されたり、ヒットすると、連射モードが解除されてしまうぞ。

・キング……弱ダブルストライクを使用した段階で可能。その後の飛び道具はベノムストライクとダブルストライクのどちらでもいいが、あわててコマンドを入力すると、ほかの必殺技が暴発しやすいので注意しよう。

・ルガール……烈風拳とカイザーウエ

ーブが併用可能（交互に発射できる）。なお、極限流一派は、虎煌拳と霸王薙乳拳の併用はできない。

これらの連射モードは、自分の飛び道具が、完全に画面内から消えるまで継続されるぞ。



▲飛び道具の相殺に失敗すると、こんな結果になることもあるが

▲転んでもタダでは起きない。そのまま飛び道具を撃つと、連射可能に

れ以外の方法およびアンディだと、かえってダメージが減ってしまうぞ。

●投げ技のダメージ変更②

前作では、ムーンスラッシャーを空振りしてからストームブリンガーをキメると、与えるダメージを大幅に増やすことができた。ところが、今回はストームブリンガーとファイナルブリンガー以外の攻撃（基本技や投げ技も含む）を使い、そのあとにストームブリンガーをキメたときでもダメージが増えるようになっている。また、空振りさせる必要もなくなったぞ。

この場合、事前に使った技のダメージを追加するが、一番ダメージが大きくなるのは、前作と同じパワーMAX時のムーンスラッシャーだ。ちなみに、次点は、通常投げ、ぶっ飛ばし攻撃、ネックローリング。

●コマンドの簡略化

本書で紹介した必殺技コマンドのほとんどは、その一部を省略（簡略化）しても、ちゃんとコマンド入力か認められる。前作ほど極端ではないが、確認されたものを紹介しよう。

・一部を省略できる……ほとんどのコマンドに該当。たとえば、↓↘↘は↓→に簡略化できるので、↓↘↘→と入力してもかまわないのだ。

また、←↘↓↘→は←↓↘↘に、↓↘↘↘は↓↘↘に、↓↘↘↘↓↘↘は↓↘↘↘に簡略化できるぞ。

●投げ技のダメージ変更①

アンディとアテナで可能。通常投げをキメてから、行動可能になると同時に何らかの打撃技を使う（空振る）と、相手に与えるダメージと得点が、その技のものに差し替えられる。

アテナなら、超必殺技を使うことで、与えるダメージを増やせるが、そ

そして、イリュージョンダンスの
→↓↙↘←は、最後の入力を省いて
→↓↙↘にできる。こう入力すれば、トル
ネードキックが暴発せずにすむので
覚えておこう。ただし、↙を入力して
からレバーを中立にもどすと、後述の
「中立の謎」によって、トルネードキ
ックが暴発してしまうぞ。ちなみに、
前作ではスクリュアッパーや龍虎乱
舞などのコマンドも、最後のレバー操
作をばふけたが、今回はコレだけ。

・**↙の謎**……空破弾とスラッシュキ
ックの↙は↙でもいい(↙↘はダメ)。
ただし、↘ダメを↘ダメ↘で代用す
ることはできないので注意しよう。

・**中立の謎**……↘を入力した直後にレ
バーを中立にもどすと、↘↙が入力さ
れたことになる(↓・中立ではダメ)。
したがって、↓↘↙なら↓↘・中立、
↙↓↘↙なら↙↘↓↘・中立でも、
コマンドが認められるぞ。

・**要索方向の特徴**……→↘↙は、厳密
に言うところ、→・↓要素・↘なので、→
↘↙という入力も認められる。同様
に、↓↘↙↘は、↓↘・↓要素・↘
と入力すればOKだ。

●強制停止(フォロースルーへの移行)

真空中片手駒と鉄球大回転は、ABC
ボタン同時押しで強制停止できるが、
今回はアテナの超必殺技でも可能。

●急降下着地

ジャンプの降下中に三角跳びをする
とき、基本技を使用(↘とボタンを同
時に入力)すると、ほぼ真下に落下し
ながら攻撃する。

●空中超必殺技

超必殺技と空中必殺技のコマンドを
(ほぼ)同時に完成させると、前者の
コマンドが優先され、空中で超必殺技
が発動する。前作では、リョウとキム
のみ可能だったが、今回はロバート、
舞、ケンスウも実行できる。

ただし、リョウとキム以外は、二つ
のコマンドを同時に完成させることが
できない。そのため、あらかじめキャ
ンセル可能な基本技(空中ぶっ飛びし

攻撃でも可)を仕掛け、必殺技キャン
セルの受付時間内(攻撃判定がなくな
るまで)に、それぞれのコマンドを超
必殺技→空中必殺技の順に完成させる
必要があるのだ。

なお、基本技は空振りでもいいが、
ヒットorガードさせたほうが、ヒッ
トストップ(→P, 175)が発生するぶ
ん、受付時間も長くなるぞ。

・リョウ……押すボタンが共通してい
るので、ロバートよりラク。ジャンプ
直後に仕掛けるなら、↓↘↙のあと↘
を追加しよう。ただし、難度は高い。

空中・龍虎乱舞(リョウ)



・ロバート……キャンセル可能なのは、
垂直&斜めジャンプ強キックのみ。

空中・龍虎乱舞(ロバート)



・ケンスウ……キャンセル可能なの
は、垂直&斜めジャンプ弱パンチと斜
めジャンプ強キック。

空中・神龍天舞脚(ケンスウ)



・キム……リョウと同様、単発でも使
用できる。ジャンプ直後に仕掛けたい
ときは、↓↙↘を入力したあとに↘を
追加しておこう。

空中・鳳凰脚(キム)



・舞……超必殺技だけでなく、飛翔龍
炎陣の空中使用も可能。キャンセル可
能な基本技は、垂直&斜めジャンプ弱
パンチ・強キックで、空振りさせるな
ら弱パンチ、ヒット&ガードさせるな
ら強キックがオススメ。

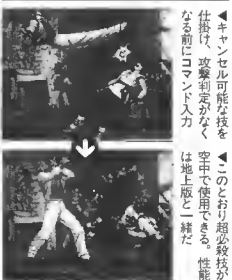
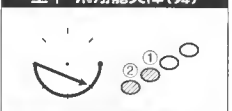
なお、超必殺技を基本技の空振りか
ら仕掛ける場合、Bボタンを押してか
ら3/60秒以内にCボタンを押さない
といけないのがネック(完全な同時押
してはダメ)。ちなみに、BC同時→
AorCと入力してもOKだ。

飛翔龍炎陣を空振りから仕掛ける場
合は、さらに条件がキビしく、1/60
秒以内にB→Aと入力しなければなら
ない(ヒット時は多少ラクになる)。

空中・超必殺忍蜂(舞)



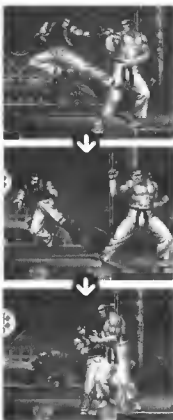
空中・飛翔龍炎陣(舞)



●着地キャンセル空中必殺技

ジャンプ後に着地する直前、もしくはキャンセル不能な基本技を低い打点で当てたとき、空中必殺技のコマンドを完成させると、地面スレスレの高さで(ステージによっては着地の砂煙を上げて)空中必殺技が発動する。

ただし、リョウは、空中虎煌拳より虎煌拳のコマンドが優先されるため、このキャンセルはできない。



●キャンセルできない基本技を当て、空中必殺技のコマンドを入力すれば技が発動するぞ

●基本技をキャンセルしたかのこころ、空中必殺技が発動するぞ

●ただし、この状態だと地上からの投げ技を食らうので注意が要した

●弱強のスリ替え

P.162でも説明したとおり、必殺技と超必殺技は、動作中に「そのキャラが持っている必殺技」のコマンドを入力することで(↓→や↓↖←が無難)、性能の弱強をスリ替えられるが、大きく変化するのは一部の技だけ。代表的なものをピックアップしよう。

・七拾五式 改……↓→+Bの直後に↓→+Dで弱→強にスリ替えると、永久連続技が可能に(→P.264)。

・飛燕疾風脚……強→弱にすると、ガード後の反撃を受けにくくなる。ヒット時はマイナス要素が多い。

・バーンナックル……移動速度と距離が増加。スラッシュキックも同様。

・爆烈拳フィニッシュ……弱→強でアッパー攻撃を2回行ない、強→弱だと

最初のフック攻撃にだけ終わる。

・フェニックスアロー……弱→強で最後の攻撃(キック)を追加、強→弱ならその逆になる。前作は、↓+D(フェニックスボム)でも、強にスリ替えられたが、今回は特殊技あつかいになっているので(基本技やダッシュ移動をキャンセルできない)、追加コマンドとしては対象外となった。

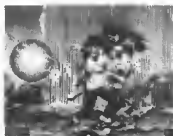
・龍連牙……強→弱で、着地の硬直が短くなり、反撃を受けにくくなる。

・ダブルストライク……二つ目の飛び道具の飛行速度を変えられる。

・一部の超必殺技……リョウ、ロバート、タクマ、キングは弱に、キムなら強にスリ替えると、トドメの攻撃が変化。追加コマンドはトドメの攻撃を行なう直前に入力しよう。

ただし、キングで弱→強にスリ替えると、与えるダメージが減ってしまうので注意。リョウとロバートは、得点のみ減る(2900点→2700点)が、攻撃後のスキは少なくなるぞ。

また、チンの超必殺技も、弱にすると、炎の射程を短くできる。相手の左側にいるとき、弱にスリ替えると、リチャが短すぎて笑えるぞ。



●弱ユリちようアッパーを使い、強のコマンドを入力すれば、その直後に「いくせ!」と叫ぶぞ



●強へ変化するが、連続ヒットはしない。事前に「いくせ!」と叫ぶぞ

●地形効果①：相打ちKO

互いの体力が少ないとき、飛び道具を消せる攻撃(飛び道具、パワーゲイザー、大蛇薙、シャイニングクリスタルビットなど)が相打ちすると、かならず2P側が生き残る。ただし、これらに該当しない技が相手のときは、2

P側でも負けることはあるぞ。

例外は、地雷震だと1P側が勝つこと、暫烈拳やサイコソード同士は、ダブルKOになってしまうことだ。

●地形効果②：相手の位置による影響

鉄球大回転は、相手の右側にいるときに使うと、攻撃回数が増える(鉄球の回転が速い)。同様に、轟爛炎炮は炎の射程距離が長くなるぞ。

●しゃがみの恐怖①：ガード不可

京と柴舟のカウンター攻撃をチャン以外の相手に密着して使うと、しゃがみガード不能となる。同様に、京(1P側のみ)のぶっ飛ばし攻撃はアテナに、クラークの近距離立ち強はロバートに対して、しゃがみガード不能だ。

●しゃがみの恐怖②：いきなり気絶

ジャンプ基本技かしゃがみガード不能技をしゃがみ状態で食らい、気絶条件を満たすと、そのキャラはダウンすることなく、いきなり気絶する。

●走行不良

パワーMAXの制限時間がなくなり、ゲージがゼロにもどされるとき、ABCボタンを押しながら前後移動すると、移動スピードが約半分に低下する。

●シングル戦でも援護攻撃

パワーゲイザーやスクリュアアッパーを発射(?)すると同時につかみ技を食らうと、さきほどの攻撃が援護攻撃のようにヒットする。これで、つかみ側がKOされると、そのキャラはダウンしたまま動かなくなるぞ。



●パワーゲイザーの攻撃判定が出現すると同時につかみ技を食らうと、しゃがみガード不能だ

新たに誕生した超情報

●ネオジオCD版のちがい・番外編

判定勝ちで2本目を獲得したときの
勝利デモが少しだけちがう。



◀恒例となったマチガイ探しのコーナー。これは業務用の勝利デモ画面



●地形效果③：突進技対決

中間距離から、琴月 陽、琴月 陰、骨破斬り、翔乱脚（移動投げ）、百烈びんた（移動投げ）をブツけ合った場合、すべて2P側が勝つ。ちなみに、スーパーアラビアンホグラーノバックブリーカーのブツけ合いは、互いの投げが無効化され、何も起こらない。

●地形効果④：突進技のガード後

八稚女、斬鉄螳螂拳、リョウの龍虎
乱舞をガードされた場合、1P側だと
相手から離れるのに対し、2P側だと
密着してしまう。

●貧血ルガール

海外版では、ルガールが勝ちポーズで胸にぬぐった（えぐった？）血が²表示されない（肌色のまま）。

●絶倫ルガール

ルガールの超必殺技は、攻撃判定がなくなる（走り終わる）前に攻撃を食らえば、本来なら解除されるはずのパワーMAX状態が特続される。

●アル中'95

食らい判定が前方に突きでている攻撃(チョイの旋風飛蹴突、ビリーの垂直ジャンプ弱パンチ、京やキムのしやがみ弱キックなど)の先端にトラップショットで反撃すると、本来よりも

相手が離れた位置にいるため、最後のキックが空振りし、相手は空中でケイレンしてしまう。

そのままではかわいそうなので、何らかの攻撃をヒットさせて、相手のケイレンを解除してあげよう。パワータメー超必殺技がオススメだ(極悪)。



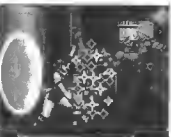
◀できるかぎり間合いを
離してから、トラップシ
ョットで反撃すれば

◀いつもどおり嵐りを数発浴びせるが、最後の攻撃だけ空振ってしまう

◀そして、相手が宙に浮いたままケイレンする。
好きなように料理しよう

●跳ね返しの跳ね返し

サイコリフレクターカード・バリアーにサイコリフレクターをぶつけると、後者（アテナ）のバリアが、使用キャラの後方に移動する。ただし、攻撃判定は移動しない。



◀このとおり。アテナV
Sアテナo r l ガールで
ないと見れないぞ

●相手をスリ抜けない鉄球大暴走

カウンター攻撃→鉄球大暴走という
連係にかがり、攻撃避けを使われても
相手をスリ抜けることなく、そのまま
押していく。結果として、反撃されに
くくなり、しかも笑える。

●羅る八抽

庵を使い、へに入れたままDボタンを連打(要・連射装置)すると、地上で立ち→百合折り(ジャンプ←+D)のポーズを超高速でくり返す。

●イタリアの恐怖①：魔VSチン

チームエディットで、ステージをイタリアにし(乱入側が最初に鉄浪チームのメンバーを選ぶ),最初のラウンドの組み合わせを庵VSチンにすると...



◀互いに奥から跳び降りるが、滞空時間の関係で庵が先に着地するため

◀いきなり葵花+αがキマる。回避方法はチンを人目にしないことか？

●イタリアの恐怖②：京の炎

説明は不要。写真を見てくれ



◀京を一人目にすると、手にかざした灸が不自然な位置に。しかもデカイ

●よそ見

相手を跳び越えたあと、着地すると同時に（着地キャンセルで）挑発をすると、相手に背を向けてしまう。

そのキャラが挑発以外の動作をした
り、相手から攻撃を受けないかぎり、
背を向けたままになるぞ。



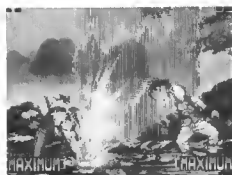
◀これを応用すれば、こんな光景も。まさに「よい見はいかなあ」状態

超必殺技・奨励保障探求推進保護普及親善調査勧誘愛好研究をはげます会

昨年4月1日に発足した「超必殺技・奨励（以下略）」は、今年も超必殺技だけの格闘大会を開催した。

前大会で両部門を制覇したブライアン・バトラーが不在という、きわめて波乱に満ちた大会だったが、最終的には下の優秀表（ダイアグラム）のような結果に落ちついた。

ちなみに、大門とクラークは、今回も超必殺技が投げタイプであるという理由で欠場している。



▲同時に超必殺技を使ったところ。これらを密着およびスタート時の間合い（中間距離）から行なっている

密着編

キングとチャンが無敗。どちらも全身無敵の存在が大きい。優勝したキングに対し、チャンは相打ちが多く、最終結果は7位に甘んじている。

極限流一派は、あい変わらずのマイペースぶり（？）だが、タクマの健闘が目立った。「餓狼」キャラについては、アンディ、舞、キムがジワジワと浮上している。そして、前回最下位のチンが中堅にランクアップ。一方、ブービーだった京は父親と仲良く……。



▲見るも無惨な意地悪。親子対決で父親が負けるのは、もはや有名な話

中間距離編

ブライアンの不在により、舞が優勝にくり上がった。さらに、新参者のビリーが準優勝となっている。ボガード兄弟の健闘も目を見張る。

こちらの部門は、密着編より相打ちが多く、全体的に見ると「どれだけパワーダウンしなかったか」で勝敗が決定している感が強かった。

柴舟は両部門で最下位。京の急転落にも注目したい。まあ、基本性能を考えれば、これで当然かも？



▲両部門総合一位の舞。全身無敵の存在と、千億動作の少なさが勝因だ

密着編 ダイアグラム

密着編
ダイアグラム

相手	通算成績	得点	順位	前順位	京	紅丸	リョウ	ロバート	タクマ	テリー	アンディ	ジョー	イチャルン	クレスウ	テナ	キム	チャン	チョイ	ユリ	キング	魔	影二	ビリー	柴舟	ルガル
自分	2勝19敗 2分	8	23	21		×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
京	2勝19敗 2分	8	23	21		×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
紅丸	10勝12敗 1分	31	13	13			×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
リョウ	7勝14敗 2分	23	17	19			×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ロバート	5勝17敗 1分	16	19	19			×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
タクマ	13勝 8敗 2分	41	16	16			×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
テリー	9勝13敗 1分	28	16	9			×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
アンディ	16勝 1敗 6分	54	8	8			×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ジョー	7勝14敗 2分	23	16	16			×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
イチャルン	12勝 6敗 5分	41	8	15			×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
クレスウ	9勝 4敗10分	37	11	15			×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
テナ	17勝 6敗 0分	51	8	3			×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
キム	16勝 5敗 2分	50	6	2			×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
チャン	11勝12敗 0分	33	12	22			×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
チョイ	16勝 3敗 4分	52	3	5			×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ユリ	11勝 0敗12分	45	7	3			×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
キング	3勝19敗 1分	10	22	12			×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
魔	3勝19敗 1分	10	21	14			×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
影二	16勝 4敗 3分	51	4	8			×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ビリー	19勝 0敗 4分	61	1	7			×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
柴舟	10勝12敗 1分	31	14	1			×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ルガル	9勝11敗 3分	30	15	—			×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

※表にある記号、および得点は以下のとおり。○……一方的に勝つ。+3点 / ×……一方的に負ける。+0点 / △……相打ち。+1点 / —……空振り、もしくは一方が行動可能で、ガードされてしまう。+1点。

※順位は合計得点で決定。同点については、直接対決による結果で優秀をつけている。

総集編

では、数ある名勝負の中から、より美しく、そして愉快なものを厳選してお届けしよう。とくに、影二VSジョーはリアルタイムで（実際にプレイして）確認してほしい。

ルガルVSチャイ



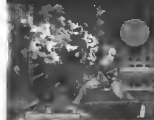
▲せっかくのスリ抜け能力を活かし、さきず、背後から攻撃されてしまうルガル

タクマVSケンスウ



▲ケンスウの勝ちと思つたら、たまたま蹴りを引つ込めたスキに龍虎乱舞が

柴舟VSリョウ



▲あの龍虎乱舞が相手でも、炎を残しながら負けてしまう。涙なくして話せない

ビリーVSハイデルン



▲ハイデルンの負けに見えるが、この直後ビリーをつかんでしまうのだ

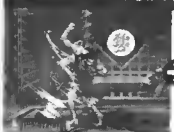
タメ技対決(ラルフVSチャイ)



▲ちょうど無制限時間が切れたチャイに攻撃をたたきこむラルフ

▲しかし、最後のアッパーがチャイをスリ抜けてしまう

嵐は去った対決(影二VSジョー)



▲彼は最後の力をふりしぼった。「スクリュウウウウウ……」

▲「んナッパワアア……アア……アア？ あああ……ああああ」

中間距離編 ダイアグラム

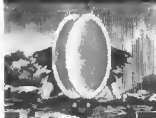
相手	自分	通算成績	得点	順位	前順位	京	紅丸	リョウ	ロバート	タクマ	テリー	アテナ	シャイ	ハイデルン	ケン	アスラン	ケン	チャイ	ジョー	ユリ	キング	影二	ヒョー	柴舟	ルガル
京	4勝13敗 6分	18	21	6		X	X	X	X	△	-	△	-	X	X	△	X	△	△	X	X	X	△	△	X
紅丸	14勝 4敗 5分	47	3	11			X	△	△	△	X	X	X	X	△	X	△	△	△	△	△	△	△	△	△
リョウ	5勝11敗 7分	22	17	21				X	△	△	X	X	X	X	△	X	△	△	△	△	△	△	△	△	△
ロバート	3勝12敗 8分	17	23	19					X	△	X	X	X	X	△	X	△	△	△	△	△	△	△	△	△
タクマ	8勝 8敗 7分	31	12	13						X	△	X	△	△	X	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△
テリー	4勝 4敗 5分	47	3	7	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△
アテナ	10勝 5敗 8分	38	7	16	-	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△
ジョー	8勝10敗 5分	29	13	3	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△
ハイデルン	4勝12敗 7分	19	20	22	-	X	X	-	△	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
ラルフ	9勝 7敗 7分	34	10	14					X	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△
アテナ	10勝 6敗 7分	37	8	6					X	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△
ケンスウ	6勝14敗 3分	21	19	17	X	X	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△
チン	14勝 5敗 4分	46	6	4	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△
キム	14勝 5敗 4分	46	5	3	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△
チャイ	4勝 9敗10分	22	18	5	X	X	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△
ジョー	7勝 8敗 8分	29	14	17	-	-	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△
ユリ	6勝12敗 5分	23	16	20	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△
キング	18勝 1敗 4分	58	1	2						X	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△
キング	7勝13敗 3分	24	15	10	X	X	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△
影二	10勝 8敗 5分	35	9	-	△	△	X	X	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△
ヒョー	8勝 7敗 8分	32	11	-	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△
ビリー	18勝 2敗 3分	57	2	-	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△
柴舟	2勝17敗 4分	10	24	-	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
ルガル	4勝14敗 5分	17	22	-	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△

当たり判定の世界・番外編「TOP HUNTER(トップハンター) グランプリ'95」

見た目だけでは判別できない当たり判定の世界。ここでは、二つの技をぶつけ合い、その結果によって、判定の優劣をつけてみよう。

なお、技ごとの攻撃判定と食らい判定の範囲については、右の方法で調べることができるので参考に。

当たり判定の調べかた①



◀同じ技をぶつけ合うと、攻撃・食らい判定の範囲がそれなりに推定できる

当たり判定の調べかた②



◀食らい判定の範囲を調べるには、その技と飛び道具をぶつけるのが有効

ジェノサイドカッター(ルガル)VSしゃがみ弱(京)



▲地面スレスレまで攻撃判定が広がっているジェノサイドカッターと、それにもっとも迎撃しやすい足払いの対決

気孔砲(影二)VS気孔砲(影二)



▲踏み込んで攻撃する技同士を密着状態から仕掛けると、大半はスカルものだが、これは例外。ヒザも攻撃の一環なのか？

遠距離立ち強P(柴舟)VS三節棍中段打ち(ビリー)



▲棒に食らい判定を持つ男。柴舟は見てのとおりで、こちらの技をツブしたうえに神懸につなげられる。うーむ……

ぶっ飛ばし攻撃(タクマ)VS遠距離立ち弱(大門)



▲神懸もツブせる、驚異のアップパー（ヒジ打ち？）。ローキック系の攻撃は、ヒザ部分の食らい判定が大きいようだ

カウンター攻撃(京)VSしゃがみ強(アンティ)



▲京のカウンター攻撃は攻撃判定が上下左右に広く、飛び道具を抜けるにしろ低姿勢の攻撃にもヒットしてしまう

遠距離立ち強K(クラーク)VSトラップショット(キング)



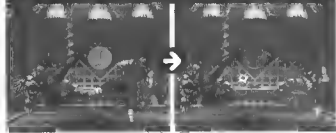
▲もう、何かなんだか……。ちなみに、クラークの遠距離立ち強キックは、ヒザから先の部分は食らい判定が存在しない

遠距離立ち弱(アテナ)VSしゃがみ弱(テリー)



▲アテナの立ち弱キックは、軸足を上げて攻撃するため、足下の食らい判定が後方へズレる。それだけでもズレイのに……

遠距離立ち強K(ルガル)VS遠距離立ち弱K(影二)



▲これといった使い道のないルガルの立ち強キックと、相手の足払いをツブすのに使える影二の立ち弱キックだか……

『THE KING OF FIGHTERS'96』出場チーム大予想

昨年の予想で、如月影二が今大会に出場することを的中させた(正解率3.5%)当局は、ジツチャンの名にかけて、次大会の出場者も予想することにした。

全国各地の課報員から寄せられたデータをまとめ、最終選考に残されたのが、以下の7チームだ。でも、『~'96』が発売されなかったらどうしよう?

最有力候補/麻宮ア○○・チーム(中国代表)



▲青い道着(色ちがい)の格闘家。襟着きたね〜



▲赤色の上着(色ちがい)を着た少年。イン



▲酔拳使い。酒を飲むとパワー倍増。アイヤ〜ッ

あのポリゴン対戦格闘ゲームとサイコソルジャーチームが合体。SNKとセガのクロスライセンス契約により、実現しても不思議ではないと言えるのかもしれないが(かなり弱気)、心臓ドキドキもののチーム。

超必殺技

ア○○・スペシャル

このチームの超必殺技は、待機している仲間がやってきて、つぎつぎと連続技をキメていくもの。それにしても、色ちがいの赤色ケンスウって、やっぱり「狙っている」と思えてならないんだけど(また弱気)。

崩拳(C+D)



▲この技は、ジャケットを着た少年が相手をよろめかせ

鶴子穿林(↓C)



▲酔拳使いの老人が相手を後方へ吹き飛ばしたあとに

双掌(↓C)



▲掌底をたたきこむ八極拳の奥義である(声:千葉 繁)

とりあえず考えてみましたチーム集

新生アメリカンスポーツ・チーム

- ① ジョニー・マキシマム(ワールドヒーローズ?)
- ② ボビー・ネルソン(痛快GANGAN行進曲)
- ③ マイケル・マックス(餓狼伝説)

上から順に、アメフト、バスケット、ボクシングの選手。ジョニーとボビーは知り合いらしい(似た必殺技を持つ)ので問題ないだろう。あとはマイケルの努力しだいかな?

話にならないチーム

- ① 羅将神ミツキ(真サムライスピリッツ)
- ② ホンフウ(餓狼伝説3)
- ③ 素 崇秀(餓狼伝説3)

勝ちゼリフ(音声)が、上から順に「お話になりませぬ」「話にならないちゃ」「話になりません」という、ただそれだけのチーム。でも、ボスが2人もいるので強そう。

新生ライバル・チーム

- ① 努力(VS京)
- ② ナメクジ(VSテリー)
- ③ ムカデなど(VSリョウ)

草薙素、柳暗流一派、ボガード兄弟を抹殺するため、新たに結成されたチーム。今回のメンバーも、それぞれが各キャラの宿敵になっているぞ。でも、「努力」って誰?

巨漢チーム

- ① アースクエイク(サムライスピリッツ)
- ② ジャック・ターナー(龍虎の拳)
- ③ 獅子王(風雲默示録)

大きいことはいいことだ、という宣伝コピー的な理由で結成。どのメンバーも、原作で猛威をふるったキャラだが、ネオジオCD版だとロード時間が長くなりそう。

ボーナス・チーム

- ① ボーナスクン(ギャラクシーファイト)
- ② 街の荒くれ者(龍虎の拳2)
- ③ 腕相撲のオヤジ(餓狼伝説)

名前のとおり、ボーナス面に登場したキャラを集めたチーム。①以外はかなりムリがある。腕相撲の対CPL戦攻略パターンは、タイミングよくAボタンを連打すればOKだ。

○ガール・チーム

- ① ルガール(KOF'94)
- ② オメガ・ルガール(KOF'95)
- ③ セガール(???)

クロスライセンス契約シリーズ第2弾。三段オチのために結成されたチームだが、本当に出場が決定したら、ライバルとして、ア○ソニーが登場するのだろうか?

愛と追憶のドタバタ劇

Memorial Of Fighters

メモリアル・オブ・ファイターズ

闘い終わって日が暮れて たぐいマレなる力を持った者たちの闘いは、第2ステージを終えた。コブシで語り合う愛と友情——そんな彼らの闘いの日々、そして後日談をお届けしよう 好評につき、前年の倍のページでお送りするメモリアル・オブ・ファイターズ。倍って、1ページ増えただけやん、という突っ込みは受け付けておりません。

ファイターズ異聞録

隊長物語

「最近、隊長の様子がおかしい……」とラルフ氏は語る。ルガールを倒し、妻子のカタキをとった今、気がつけば独り身。目標を失い、心のタガがはずれてもおかしうはない。まさか……。



「なぜか、私とよく似た歩きかたをするんです。それも、とても楽しそうに……(アテナ談)」

「口」に手を当ててホホホと笑うときがあるみたいだね……(舞談)」



「……いやー!!(コリ談)」……その手の腕をあっせんしたおぼえはないんだけどねえ(キング談)」

最近では、男性隊員を囲っているというウワサまで聞かれる。チョイ氏に話をうかがったところ、「手刀で斬るだけに、カマ斬り! ウッキヤー!!」



「現、チョイ氏の口に手を突っ込んで口封じ(笑)」

テリー、潜在能力に半分目覚める



「1.5連ゲイザー?」

ジョー、霞み斬りに半分目覚める



「影二との闘いでひらめいたジョー。まだ攻撃能力はないらしい」

ルガール、恐怖の人体実験

最強の「商品」を開発するべく、日夜研究をつづけるバーンシュタイン財閥。クローンを2体組み合わせ、倍の能力を持たせることに成功した。

研究所長「まずは、麻宮アテナのクローンを合成したものです」



ルガール「ほう、なかなかのデキだ。麻宮アシュラとでも名づけるとするか。剣を6本飛ばす必殺技でも与えてやれ」

研究所長「つぎは……」



ルガール「死ぬ」オロチの咆哮がこだまして、研究所長の体が電子機器の中にメリ込む。ルガール「やはり、私自身がクローンと合体して、この美しい肉体を……」



ルガール、ボディビルに目覚める(完)

やる気のない 人たち

晴れた空、そよぐ潮風——身も心
もいやされていく、午後2時の浜辺。
京「……地中海まできて、なにやって
んだ、オレたち」

・リョウ「……………」
・京「……見ろよ、ハイデルンなんか
・すっかりくつろいでるぜ。……うし
・ろのオッサンもヒマそうだしな」
・リョウ「……………」
・京「チッ、立ってるのもかったりいぜ」
・リョウ「……………」(ボリボリ)

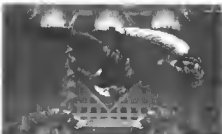


極限流空手とその仲間たち

KILL! でヤンス~

今回の大会で、おのれの格闘スタイルに
限界を感じたハイデルンとチョイの
斬り裂きコンビ。新たな力を得るべく、
極限流空手の門をたたいた。

ハイデルン「こ、これが極限流空手
の真髄なのか……!!!!」



空中○○……

極限流空手が、宙を浮遊する究極
奥義を体得——との情報を得た私は、
サウスタウンにある秘密道場へ向か
った。それこそ、マボロシの“空中
龍虎乱舞”なのか……? 裏口から
忍び込んだ私が見たものは……!

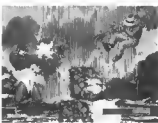


「……ヤバイよ、それだけは」

庵、驚愕する



庵「その技は……」
チョイ「これがホントのユリ折り!
ウッキヤー!!」



リョウ、第4の 飛び道具?

わずか1年で兄を超えるほど実力を
つけたユリを見て、リョウ、一大決心。
——ユリのオリジナル技を習得する!
すでに、コマンドも「↓↘→+⑧or⑩」
で決定している、という話だ。



新・韓国奇行

……また最後はこれかよ……。



庵のキング・オブ・ファイターズ日誌・陰「復讐」

10 / 3

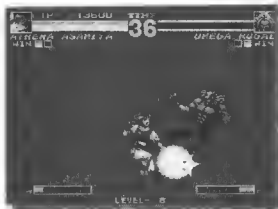
屈辱の日々……660年におよぶ、光
と闇の二極構図に、いま……終演の
刻がおとずれる。待っている……京。



——1 回戦負け

ばかな……このオレが、貴様らご
ときに敗れるなどということは……。

おまえら……なんだ、その余裕の
表情は。テーブルによりかかって余
裕の表情を……この俺に、見せつけ
るのか! ……このままでは
終わらんぞ。八神家の復讐の炎が……
きさまを焼き尽くす……モヒカン!
オレを指さすな! このままでは終わ
らんぞ……(以下、永遠にくり返し)



長崎 萌ちゃんに捧ぐ

アテナvsCPU スペシャル 攻略

アテナの声優・長崎 萌ちゃんは、「KOF'95」でアテナを使っているが、まだエンディングを見たことがないそう。そこで、萌ちゃんを含めたアテナ使いのために、アテナだけの対CPU戦攻略パターンを伝授しよう。

基本パターン

ここでは、アテナでエンディングまで勝ち進むための攻略パターンを紹介する。パターンの大半は、対2P戦で有効なテクニックを流用しているの、アテナを使いこなすための入門編としても役立つことだろう。

なお、これらの攻略法は、あらゆる機種（業務用、ネオジオ・カートリッジ版、ネオジオCD版）とレベル（難易度）に対応させるため、「レベルが低いときや序盤のステージのみ有効」というパターンは割愛している。

余談だが、ネオジオCD版でアテナ

サイコリフレクター・パターン

アンディなどに有効。相手の目前で弱リフレクターを連発すると、勝手に突っ込んでくることが多い。さらに、相手の起き上がり時にリフレクターを重ねれば（弱強問わず、相手が倒れきったときに使う）、また勝手に食らってくれる。ガードされたときは、弱リフレクターの連発からやり直そう。



▲ダウンさせ、相手が倒れきったとき、リフレクターを使う（重ねると、勝手に食らってくれる）。
▲勝手に食らってくれる。投げ返されないよう、攻撃の先達だけを重ねよう。

を使い、最後までコンティニューせずクリアすれば、すべての特殊エンディング（→P.7~8）を見ることができ。サイコソルジャーチームでクリアしてもいいが、ロード時間が大幅に短縮できるぶん、シングル戦のほうが手軽だ。



▲チーム戦で闘うときは、対CPU戦のページも参考にしよう。

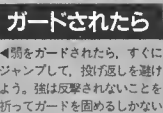
フェニックスアロー・パターン

ジャンプの頂点付近から、フェニックスアローを連発するだけ。基本的には弱を使い、ヒットしたら、レバーを

回しながらC連打で強にスリ替えて、追加ダメージを与えよう。対空技を多用するリョウや舞などには使用厳禁。

ヒットしたら

▶強にスリ替えてダウンさせる。その間にパワーをタメて、以下くり返し。相手が画面端にいれば成功率も上がるぞ。



ガードされたら

◀弱をガードされたら、すぐにジャンプして、投げ返しを避けよう。強は反撃されないことを祈ってガードを固めるしかない。

サイコボールアタック・パターン

互いか画面の端と端にいる間合いで弱サイコボールを撃ち、その直後に前方・大ジャンプで跳び込む。

ここで、相手が前方ジャンプしてきたら、すぐに空中ぶつ飛ばし攻撃を使って迎撃しよう。

相手がジャンプしなかったら、とりあえず空中ぶつ飛ばし攻撃をガードさせてから（場合によってヒットする）、すぐに後方ジャンプ↓+Dで逃げて、以下くり返し。地道で確実だが、長期戦になりやすいのが難点か？



▲発射直後に前方・大ジャンプ。少し遅延してからの前方ジャンプでも可。ばし攻撃で迎撃しよう。

※読者の構成上、技名を以下のようには略しています。サイコボールアタック・サイコボール/サイコリフレクター・リフレクター/フェニックスアロー・ジャンプ↓+D（正確には↓要索+D）/シャイニングクリスタルヒット→クリスタルヒット

遠距離立ち強キック・パターン

画面端でレバーを←に入れたが待ち、相手が遠距離立ち強⑧が届く間合いに踏み込んだら攻撃する。VS紅丸&舞は、間合いの外で立ち強⑧を連発すれば、相手の攻撃をツブしたり、攻撃後のスキに攻め込めるぞ。



◀足払いを回避しながら反撃。レバーは←に入れたおくことを忘れずに

しゃがみ強キック・パターン

しゃがみ強⑧を相手の目前で空振らせる（こまめに連発する）と、相手がダッシュや攻撃したところにヒットする。たまに跳び込んでくるが、引きつけてのしゃがみ強⑧で迎撃可能。ジョーと序盤の相手に有効だ。



◀この間合いで空振る。しゃがみ強⑧は、めくりジャンプも迎撃できるぞ

フェニックスボム・パターン

CPUキャラは、ジャンプ↓+Dに対してガードを固める習性がある。写真の利用法に加え、ガード後の反撃を攻撃避け→通常投げや、リフレクターで反撃することもできる。前者はリョウやラルフ、後者はアンディに有効だ。



◀ガジャンプ↓+Dで相手を足止めしながら間合いを離す。かなり重要な技

超必殺技(大道芸)パターン

CPUキャラは超必殺技に対し、同ような行動しかとらないので、パターンにハマやすい。もっとも、大半の相手がガードを固めるため、おもにケズリを狙っていくことになる。なお、相手の起き上がり前に密着してクリスタルビットを重ねる場合、チンと柴舟は

無敵状態で反撃してくるので、少し間合いを離してから重ねるようにしよう。

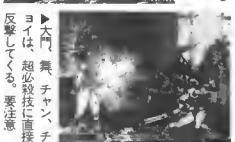
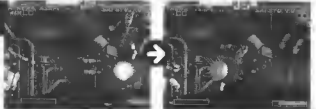
また、一部のキャラには、ちゃんと超必殺技をヒットさせる方法や、飛び道具の連射（→P.282）によるパターンが通用する。弱フェニックスアロー→超必殺技の連続技も忘れずに。



◀こんな状況では、飛び道具を消す直前に↓+Pを入力するとい

連射パターン

▶飛び道具を切れ目なく連射するだけで「跳ばせて落とす」になる。弱の連射が効かない相手には、弱→強のくり返しが有効



▶大門、舞、チャリン、チヨイは、超必殺技に直接反撃してくる。要注意

VS ロバート

中間～遠距離で発射待機すると、相手が跳んでくるので発射&迎撃する。クラークにも有効。



◀相手のジャンプが頂点に達したら、Pを離さず

VS ジョー

発射待機すると、タイガーキックやスクリュアッパーを空振るので、攻撃後のスキに発射。



◀アップバーの電光が消えはじめたら強を発射

VS ハイデルン

発射待機すると、ネットワークリングで自爆してくれる。前進してきたら、すぐに発射すればヒット。



◀実用的な大道芸。前進への対応は早めに

VS チン

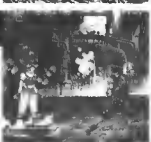
発射待機すると、ダッシュ（同情的空突撃?）してくるので、すぐ発射すればヒットする。



◀VS ハイデルンに近い。とにかく転がったら発射

VS 影二

遠距離からクリスタルビットを使うと、骨破斬りで自爆してくれる。紅丸にも可能。



◀紅丸にはガードされやすいが、影二なら確実

VS 柴舟

相手の起き上がりに少し離れ、早めにクリスタルビットを重ねると、鬼焼きで自爆してくれる。



◀写真の間合いで、早めに重ねること

※クリスタルシュートを使うとき、コマンドのPを押すつづけると、発射直前のポーズで待機できる。この状態を、当コーナーでは「発射待機」と表記している。

相手別パターン

前述のパターンが、どのキャラに有効かを、下の表にまとめてみた(×→△→○→◎の順に有効度が増していく)。「連射」の欄での「弱→弱」は、連射パターンにおいてサイコボールをひたすら弱で撃ちつづけた場合、「弱→強」は、弱→強→弱→強→……と交互に撃ちつづけた場合を意味している。

右に、基本パターンが適用しにくい相手への対処法も紹介しておく。

VS 京, ユリ

強フェニックスアローをめぐりでガードさせると(パワーMAX時は正面からでないダメ)、相手は飛び道具を撃ってくるので、前方ジャンプ直後

の強フェニックスアローを使えば、無防備の相手にヒットする。あとは、起き上がった相手に、めぐり強フェニックスアローを重ねればOKだ。



▲めぐりで仕掛け、最後の攻撃の先端をガードさせると

▲相手は高確率で飛び道具を撃つので、前方ジャンプから

▲強フェニックスアローでウツさせる。以下くり返し

●アテナの対CPU専用パターン成功率一覧表

相手	パターン	弱フェニックスアロー	強フェニックスアロー	サイコボール	サイコフレクター	遠距離立ち強キック	やがみ強キック	フェニックスボム	クリスタルビッド	連射		備考	総合評価
										弱→弱	弱→強		
京	△	◎	△	△	○	内	△	△	○	△	△	近距離からジャンプすると完結して迎撃されやすい	甘口
紅丸	×	△	△	×	○	外	×	△	◎	○	△	立ち強は空振る間合いで。跳び込みはガード後に投げる	中辛
大門	△	△	×	△	△	外	△	△	×	×	○	雲つかみ投げにさえ注意すれば弱フェニックスアローでOK	辛口
リョウ	×	×	△	×	△	外	×	○	○	○	×	重ね飛燕疾風脚に注意。跳び込みはガード後に投げる	激辛
ロバート	×	△	△	○	×	△	△	○	×	×	○	ジャンプ直後のぶっ飛ばし攻撃によるスカル投げも有効	中辛
タクマ	△	△	×	△	×	×	×	△	△	△	○	しゃがみ弱による誘いをカンベキにこなそう	激辛
テリー	△	△	×	△	○	内	△	×	○	△	○	突進技が強力なので待ちに徹すること	中辛
アンディ	△	△	◎	×	○	外	△	○	○	×	×	まずは前方ジャンプ↓+D→強リフレクターで転ばせる	激甘
ジョー	×	×	×	×	△	内	○	×	△	○	×	クリスタルシュートを使うときは飛び道具の連射に注意	辛口
ハイドルン	△	×	×	△	×	△	×	△	×	×	×	サイコボールはネックローリングで返されやすい。要注意	辛口
ラルフ	△	△	△	○	△	内	×	○	○	△	○	空中ぶっ飛ばし攻撃で跳び込むだけでOKかも	甘口
クラーフ	△	△	○	△	×	△	○	○	△	○	○	最初にダウンさせるのは強リフレクターが無難	辛口
アテナ	○	△	△	×	○	外	×	△	○	×	×	立ち弱で跳ばせて落とす。余計なことはしない	激甘
ゲンスウ	×	△	△	×	×	×	×	×	△	○	△	スタート時より少し手前が立ち弱の有効な間合い	辛口
チン	△	△	△	○	×	×	×	×	○	○	×	パターンでのサイコボールは強を使うと	中辛
キム	×	×	×	△	△	外	△	△	○	○	×	基本は待つ立ち強パターン。あとは流星活したいか?	激辛
チャン	○	△	×	○	×	×	×	△	△	×	○	右側に移動したほうが、鉄球大回転で迎撃されにくい	中辛
チョイ	△	△	△	△	△	外	○	○	○	△	×	専用パターンで、飛翔空裂斬は引きつけて攻撃避け→投げ	中辛
ユリ	○	◎	○	○	○	外	×	△	○	○	×	めぐり強フェニックスアローをメインに	甘口
舞	×	×	×	△	○	外	×	×	△	○	×	超必殺技は遠距離で使わないと敵炎舞に負ける	辛口
キング	△	△	×	○	×	×	×	×	○	×	○	めぐり弱フェニックスアローを連発しまくるのが有効	甘口
庵	×	×	△	△	○	内	×	×	○	×	○	基本は立ち強。攻撃避けを使われてもめづつつけること	中辛
影二	×	×	○	×	△	外	△	×	◎	×	×	目前の弱リフレクターでダウンさせる。飛び道具は使用厳禁	中辛
ヒリー	△	○	×	×	×	×	×	×	○	×	○	対空技を多用されたら、三角跳びからフェニックスアロー	辛口
柴舟	×	×	△	×	△	内	×	×	△	○	×	ランクが低ければ前進→遠距離立ち強だけでも勝てる	辛口
ルガル	×	×	○	×	×	×	△	×	△	×	×	可能ならカイザーウェーブはリフレクターで跳ね返そう	激辛

VS アテナ&ケンスウ

遠距離立ち弱⑨を相手の目前(確実に届かない間合い)で空振らせ、VSアテナは前方ジャンプ、VSケンスウは龍連牙を誘う。前者はガード後に投げられるか下をくぐってしゃがみ強⑩で迎撃。後者はガード後に投げよう。

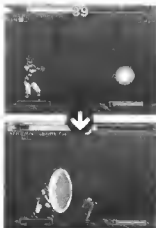


対アテナはこのパターンさえ知ってればラク。跳び込みへの対応は確実だ。

VSケンスウは、画面端で待ち、レバーをレに入れておくのがポイント。

VS チョイ

立ち弱⑨によるケンセイや、後方ジャンプ↓+Dで、互いが画面端にいる状況をつくり、強サイコボールを撃つ。相手が跳び込んできたら、その場で弱リフレクターを使うと、着地→攻撃してきた相手にヒットするぞ。



強サイコボールで跳はせる。回転飛猿新はしゃがみ強⑩の先端で迎撃しよう。

その場から動かずにリフレクターを使えば相手の着地→足払いをツッける

VS 龍虎の拳チーム

全員が強敵。中間距離でガードを固めつつ、VSリョウは立ち弱⑨、VSタクマはしゃがみ弱⑩で飛燕疾風脚などを誘い、ガード後にしゃがみ強⑩が通常投げで反撃するしかない。

最終兵器の連射パターンも、全員がクリスタルビットに飛び道具を連発してくるため、クリスタルシュートへ移行しづらい。飛び道具を消す直前にコマンドを完成(強⑩理想)させたら、そのままボタンを離し、最短の動作でクリスタルシュートを発射しよう。

VSロバートについては、跳び込みやすく(龍牙を多用しないため)、サイコボールやしゃがみ強⑩パターンが通用するぶんラクかも。

VS 草薙柴舟

スタート直後、後方ジャンプ↓+Dで間合いを離す。そのとき、相手がジャンプや攻撃をしていなかったら、その場でぶっ飛ばし攻撃→弱リフレクターを仕掛けよう。ぶっ飛ばし攻撃に対する相手の反応は、間払い、跳び込み、何もしない、のいずれかで、最後

以外はリフレクターで反撃できるぞ。これをくり返しながら、少しずつ前進して、パターンにハマりやすいスタート時の間合いに調整しよう。相手が不利になると、ぶっ飛ばし攻撃への対応は跳び込みだけになるので、サイコソードや早めのクリスタルビットで迎

撃してもいいだろう。

画面端に追いつめられたら、遠距離立ち強⑨→攻撃避けのくり返して神懸を誘い、立ち強⑨で通常投げで反撃することもできるが確率では無い。

仕切り直すには?



後方ジャンプ↓+Dで逃げるか、本文の立ち強⑨で攻撃避けパターンで間合いを離す

オススメのパターン

ぶっ飛ばし攻撃→弱リフレクター(一少し前進)が強力。相手がダウンしたら、間合いを調整したあと、パワーをタメよう



VS オメガ・ルガール

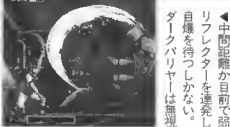
とりあえず、スタート直後は強リフレクターを使おう。相手か間合いを離したら、攻撃避けを使いつつ、スタート時の間合いに調整。そこで強リフレクターを連発すれば、ルガールが跳び込んできたところにヒットするぞ。相手がダウンしたら、起き上がり

リフレクターの先端を重ね、その場でしゃがみ弱⑩を連発すると、ジェノサイドカッターを誘える。直後に、前進→ぶっ飛ばし攻撃でダウンさせて、以下くり返し。密着状態からリフレクターを重ね(絶対にガードされる)、弱リフレクターを2回つづけてガードさ

せても、同じ間合いに調整できるぞ。

画面端に追いつめられたら、リフレクターを連発するか、相手か画面中央に移動するまで待ち、しゃがみ弱⑩でジェノサイドカッターを誘おう。

仕切り直すには?



中間距離が目前で弱リフレクターを連発し、自爆を待つしかない。タックバリアーは無視

オススメのパターン

リフレクターの先端を重ね、しゃがみ弱⑩連打でジェノサイドカッターを誘う。画面端に追いつめれば、成功率も上がるぞ



Official Stories

オフィシャルストーリーズ

「KOF'95」が発表されたとき雑誌に配られた、各チームの設定ストーリーをここに転載する。それぞれのチームがなぜ大会に出場することになったのか、その理由がわかるぞ。

★ 主人公チーム ★

京が修行から日本に帰ってくるという情報を聞きつけた紅丸と大門は、京をむかえに港まできていた。

紅丸「まったく、やっと帰ってきたやがったか!」

大門「さて、どれだけ強くなったかのう……」

京が乗っていると思われる船が到着したとき、仮面をかぶった一つの影が彼ら2人に襲いかかった。その攻撃は鋭く、紅丸と大門の力を持ってしても、避けるのが精一杯であった。

紅丸「な、なんだこいつは!?」

大門「うむ。妙にすばしこいやつだ!」

そのとき、2人に襲いかかった影の仮面を、どこからともなく飛んできた炎がすめた。

影「くっ……!」

炎の飛んできた方向を見た一同の目には、指先についた炎を吹き消す京の姿が映った。

京「何やってんだ、2人とも」

紅丸「きよ、京か?!」

京の炎がかった影の仮面は割れて地面に落ちた。その中の顔はなんと1年前に彼らをルガールのもとに案内した秘書だった。

紅丸「お、おまえは!」

秘書「フッフッフ……さすがに3人そろわれるとこちらの分が悪いですね。今回の仕事はこれをあなたがたに届けることですから、この辺でおいとまさせていただきますわ」

ルガールの秘書はふところから、1通の招待状を取り出した。
秘書「キング・オブ・ファイターズ'95の招待状です。ぜひともあなたがたには参加していただきたいとのことです……では、また会うときを楽しみにしていますよ」

そう言うルガールの秘書はすばやく走り去った。

紅丸「あつ、ま、待ちやがれ!」

京「……まったく、そうぞうしいな。帰ってきたとたんにこれかよ。でもまあおかげで退屈はしなくて済みそうだな」

紅丸「ああ。おもしろくなってきやがったぜ! それにしても、あの女がきたということは、まさかルガールが……?」

京「ルガールか……! だったら、なおさらだな!」

紅丸「てことは……またおまえらがメンバーかよ。しかたねえなあ……!」

大門「うむ、おぬしたちと戦うことができぬのはいざさか残念だが、それもよからう」

京「よし……! じゃあ、行くか!」

こうして3人は、再びチームを組み「キング・オブ・ファイターズ'95」へ参加することを決意したのだった。

★ 龍虎の拳チーム ★

サウスタウンの極限流空手道場で、修行中のリョウのもとにロバートがあわてて飛びこんできた。

ロバート「おーい、リョウ! こんなもんがきとったけど見たか!」

そう言って突きだした手に持っているのは、キング・オブ・ファイターズの招待状であった。

リョウ「ん? なんだ……。ああ、これか。これならばおれのところにもきていたよ」

ロバート「あ、なんやそんなか……。にしてもやりョウ、ユリちゃんはこのことを知ったんのか?」

リョウ「いや、ユリからはまだ何も言ってきていないからたぶん知らないと思うが……。そういえば、今日から海外旅行に行くって言ってさっき家をでたばかりだな。ちょうどいい。ロバート。招待状のことはユリには絶対に言うなよ」

ロバート「ああ、わかつとるて。でもなりョウ、ええか? んその過保護はやめたほうがええんとちゃうか? ユリちゃんかてもう立派な格闘家やで」

リョウ「はかやろう! また前回のような危険が待っているかもしれないんだ。それに、ユリは格闘家としてまだまだ未熟だ」

ロバート「はあ……。まあワイはどっちでもええねんけどな」
大きな旅行カバンを持って空港を歩いているユリ。しばらく歩いて、ふと立ち止まる。

ユリ「へへ。お兄ちゃんは私がキング・オブ・ファイターズのことを知らないと思っているみたいだけど、前回の参加者にはちゃんと招待状は届いているのよ! さあ、待っててね舞さん、キングさん」

そのまま去っていくユリ。場面は再び道場に移る。

リョウ「ところでだな、ロバート。今回の参加メンバーだが、どうする?」

ロバート「そやなあ、師匠の体はもうかなりガタがきてるみたいやしなあ」

タクマ「おいおい、わしをのけものにするつもりか!」

道場の奥からタクマが現れる。

リョウ「お、親父!」

ロバート「し、師匠!」

タクマ「わしは極限流の創始者だぞ! この体、多少のガタがきているとはいえ、まだまだおまえたちには負けはせん。なんなら試してみるか、ロバート」

ロバート「い、いやあ。師匠の強さは身にしみてわかってます。ほな、前回同様この3人でチームを組むということでOKやな!」

リョウ「ああ、オレはかまわないぜ!」

ロバート「ほな、決まりやな。よっしゃあ、やつたるでえ!」

だが、タクマは直感していた。ルガルが生きていることを。そして、今回の大会が自分の最後の戦いになるかもしれないということ。タクマは心の中でつぶやいた。
タクマ「今回はかなり苦しい戦いになりそうだ。リョウよロバートよ。今度ばかりはさすがにワシの格闘家人生も終わりになるかもしれん。だが、極限流はおまえたちが立派についてくれると信じているぞ……」

★ 餓狼伝説チーム ★

地中海のある小島にて修行中だったテリーとアンディのもとにジョー・ヒガシがたずねてきた。

ジョー「テリー、アンディ！ 2人もせいがでるなあ」

テリー「よう、ジョーじゃねえか。いま着いたのか？」

ジョー「ああ……。ところで、さっきホテルによってきたんだが、オレたち宛てにこんなものがきてやがったぜ！」

そう言ってジョーはふところからキング・オブ・ファイターズの招待状を取り出した。

アンディ「こ、これは！ キング・オブ・ファイターズの招待状!?」

テリー「おいおい、またかよ。いったいどういうことだよ」

ジョー「さあね。あつ、それと、さっきまで舞ちゃんもいたんだがな……」

アンディ「えっ？ ちょ、ちょっと待て。ひょっとして舞もきてるのか……」

ジョー「ああ、きてたことはきてたんだが、この招待状を見たとな、どうせアンディはあなたちと組んでしょ！ って、怒ってまた飛行機に乗ってどこか行っちゃったぜ！ まったくアンディは女泣かせだなあ！」

アンディ「な、なんでそうなるんだ！ まあ、たぶん舞は前回のメンバーとチームを組むつもりなんだろう。また強敵になるな」

テリー「それにしても、今度の大会はいったい誰が主催者なんだ？ ルガルは前回死んだはずだし……。まさかギースやクラウザーが……！」

ジョー「そのことだがな、キング・オブ・ファイターズの招待状といっしょにこんなものもきてたぜ」

ジョーはふところからキング・オブ・ファイターズのほかにもう1枚の手紙を取り出した。

アンディ「これは……」

手紙をだしてそれを読むテリー。

テリー「テリー君、アンディ君、ジョー君。この手紙が届くころにはちょうどキング・オブ・ファイターズの招待状が届いていると思う。前回同様あいにく私は参加することができないのだが、今大会にはちょっとした余興を用意しておいた。ぜひ楽しんでくれたまえ。君たちが優勝することを祈っている……。—ギース・ハワード—」

アンディ「ギースが、この大会に何か仕掛けているというのか!?」

ジョー「ふーん。まあなんにせよ、これで今回の主催者はギースじゃねえってことがはっきりしたってわけだ」

アンディ「それじゃあ、クラウザーなのか!?」

ジョー「いや、そりゃわかんねえぜ……」

テリー「アンディ、ジョー。いまはそんなことどうでもいいじゃねえか。世界のどこかでキング・オブ・ファイターズという名の格闘大会が開催されるっていうのなら、当然、オレたちも出場しなきゃならねえってことだよ！」

ジョー「へっ、そうだな、そのとおりだ！ とにかく出場して勝ちたいんだよ！」

テリー「よし、そうと決まればさっそく準備にかかるか」

アンディ「ああ！」

ジョー「よっしゃあ！ またまた暴れてやるぜ！」

★ 怒チーム ★

ある日、傭兵部隊の総帥ハイデルンは、悪夢にうなされて目をさました。

ハイデルン「クッ、まだ……。また、サンドラとクララの夢が……。ルガルは倒したというのに、まだおまえたちの魂は救われていないのか……」

つぎの日、ハイデルンが部下の訓練にいそしんでいるとき、クラークが大慌てでハイデルンのもとに姿を現した。
クラーク「隊長！ こ、こんなものが届いていました！」

ハイデルンのもとで、部下たちを訓練していたラルフもその騒ぎに、2人の近くまで歩みよってきた。

ハイデルン「ムッ！ これは!?」

ラルフ「キング・オブ・ファイターズの招待状!? しかも、この[R]の印は……！」

ハイデルンは無言で、手紙を開けて中を読んだ。

ハイデルン「なるほど……。もし、この[R]がルガルならば……。いや、たとえルガルでなくとも、国際警察でなく直接私に届けられたのだ。わが部隊の名誉にかけても、この大会に出場するしかあるまい」

ラルフ「隊長。わかってると思いますが、その大会には1人じゃ出場できませんぜ」

クラーク「そのとおり！ ぜひ我々もいっしょに」

ハイデルン「フッ、おまえたちに言われずとも、もとよりそのつもりだ。よし！ ラルフ！ クラーク！ 今より我が部隊の格闘任務にてキング・オブ・ファイターズに参加する！」

ラルフ、クラーク「了解！」

ハイデルン「この[R]！ ルガルにまちがいない……。まさか、生きていたとは……。ルガル！ 貴様の挑戦状、しかと受け取ったぞ！」

★ サイコソルジャーチーム ★

1995年8月。チン・ゲンサイの修行場で修行していたアテナとケンスウは突然何か異様な感覚に襲われた。

ケンスウ「な、なんや!? ……おい、アテナ。今何か感じへんかったか!?」

アテナ「うん。何かすごい嫌な感じが体を突き抜けたような……」

ケンスウ「うーん……。なんや嫌な予感がするなあ……」

2人が会話しているところにチンが姿を現した。
チン「2人とも、ついに悪の気を感じられるほどに成長したようじゃのう」

アテナ「あつ、お師匠さま。……今の感じ……あれが悪の気なのですか?」

チン「うむ。しかも、この気は以前感じたことのある恐ろしく巨大で邪悪な気じゃな」

チンはそう言って、懐から1通の招待状を取り出した。
チン「これじゃよ」

アテナ「そ、それは……!」

ケンスウ「キング・オブ・ファイターズ!?!」

アテナ「そ、そんな……。いったいどういうことなんですかお師匠さま!」

チン「どうやら、やはりあやつは死んではおらんかったようじゃな」

アテナ「ル、ルガールが……」

ケンスウ「生きていたやて?!」

チン「どうする? 前回のような危険が待ち受けているのはまちがいないぞ。それを承知で出場するかな?」

ケンスウ「はあ〜? 何ゆうてんねんなお師匠さん。おれらこういうときのために修行してるん tochやうんか?」

アテナ「そうよ。今、私たちが戦わなくてどうするの!?!」

チン「……うむ、その言葉を待っておったぞ。じゃが、当然前回のように数多くの強者との対戦は避けられぬぞ!」

ケンスウ「望むところや! オレかて1年前のケンスウとはワケがちゃうで!」

アテナ「うん、そうよ! この1年の修行の成果を見せてあげましょう」

ケンスウ「よっしゃ、決まりやな! ほなまたキング・オブ・ファイターズでひと暴れしてくるか! ハッハッハッハッ!」

無邪気にはしゃぐ2人。それを見て少し心配になるチンであった。

チン「……う〜む、本当に大丈夫かいな……」

★ キムチーム ★

ある、晴れた日の午後。チョイ・ボンゲとチャン・コーハンの2人は、キムとの修行の休憩に入っていた。

チョイ「は〜あ……まったく、くる日もくる日も修行で、もううんざりでやんすよ」

チャン「ああ。……かといって逃げだしてもすぐ捕まるしなあ。キムのダンナにも困ったもんだな」

チョイ「いっそ、2人で襲ってやるでやんすか?」

チャン「それができりゃあ、とくにやってるよ」

チョイ「さいでやんすねえ……」

チャン・チョイ「は〜あ……」

途方にくれていた2人にキム宛ての手紙が届けられた。

チョイ「ん? なんでやんすか?」

チャン「こ、こりゃあ! キング・オブ・ファイターズの招待状だぜ!」

チョイ「え〜またでやんすかあ。もういいでやんすよお、

あんな骨折り損のくたびれもうけな大会なんて……」

チャン「ん? ちょっと待てよ。この招待状にも前回と同じ[R]のイニシャルが書いてあるぞ」

チョイ「はあ? まさかあのルガールとかいうダンナでやんすか? でも、あのダンナはあのときに……」

チャン「ああ、死んだはずなんだがなあ……。おい! いいことを思いついたぜ」

チョイ「なんでやんすか?」

チャン「この大会に出場してだな、またあのダンナに会うんだ。そしてだな、そのときにあのダンナにたのみこんで仲間にしてもらうんだよ! そうすれば、こんなつれえ日々ともおさらばってわけだ。どうだ!」

チョイ「おお! ナイスアイデアでやんすねえ。それでいくでやんすよ」

そのとき、ランニングから帰ってきたキムが2人の前に姿を現した。

キム「よし、2人ともそろそろ修行をはじめるか!」

チョイ「あつ、キムのダンナ。こんなものが届いてるでやんすよ」

チョイは、キング・オブ・ファイターズの招待状をキムに手渡した。

キム「ん? なんだ……おお! キング・オブ・ファイターズの招待状ではないか! やはり、今年もきたか。これでこそ修行したかがあったというものだ。よし! さっそく大会にそなえて明日からは練習量を倍にするぞ!」

チョイ・チャン「えつ、ええ〜!!」

チョイ「何かとんでもないことをしてしまったような気がするでやんすよ……」

チャン「ん、ま、まあ、大会まで辛抱すりゃあなんとかなるじゃねえか……」

チャン「そ、そうでやんすねえ……」

チャン・チョイ「ハ、ハッハッハッ……」

キム「何を話しているんだ2人とも! さあ修行をはじめるぞ!」

チョイ・チャン「は、は〜い」

★ 女性格闘家チーム ★

キングは自分が経営しているバーの後片づけをしていた。ふと、時計を見上げたキングはため息まじりにつぶやいた。
キング「そろそろくる頃ね」

そう思った瞬間に、元気にユリが店に飛びこんできた。

ユリ「こんにちばあ! キングさん!!」

キングはその元気に圧倒されたように

キング「はあ……。やっぱりねえ……」

ユリ「あれえ……。驚かしてやろうと思って、せっかく何も言わずにイギリスまできたのに、なんで驚かないの!?!」

キング「あのねえ……」

そのとき玄関が開いて舞が飛びこんできた。

舞「キングさん! こんにちは〜!!」

ユリ「あ〜舞さんだあ! こんにちは」

舞「あつ、ユリちゃん！ ひさしぶりい」

キング「は～あ……。あなたたちの行動パターンって、まったく予想どおりね」

舞「あら、お見通しだったの……」

キング「私のところにもこれがきていたからね……」

そう言ってキングはふところからキング・オブ・ファイターズの招待状を取り出した。

ユリ「あんた、なら話は早いわ。また一緒にチーム組みましょう」

キング「う～ん……」

舞「どうしたの？ キングさん。まさか……」

キング「残念だけれど……私、今回はやめておこうと思ってるの」

ユリ「え～！ な、なんでなんですか？！ キングさんがいないと私たち……」

舞「そうよ！ この3人以外にメンバーなんて考えられないわ！」

ユリ「理由を聞かせてください！ 理由を！」

キングは、しばらくうつむいているが、そのうち肩を震わして笑いだす。

キング「ク、ク、ク、アッハッハッハッ!!」

舞・ユリ「……？」

キング「冗談だよ」

ユリ「あ～!!」

舞「もう～！ ひどいなあ、だますなんて……」

キング「ごめん、ごめん。2人を見るとつい……」

舞「で、結局のところはどうなの？」

キング「一度あなたたちに火つけられちゃったからね。この1年が待ち遠しかったくらいさ」

ユリ「やったあ！ よお～し、見てろよお、お兄ちゃんたち」

舞「これで、再び最強女性格闘家チームの登場ね！」

キング「2人とも、出場するからには狙いは当然優勝よ。いいわね」

舞・ユリ「ええ!!」

★ ライバルチーム ★

暗闇を1人歩いている人影がある。その人影は如月影二であり、如月がしばらく歩いているとそこに空中からビリー・カーンが襲いかかった。2人は、お互いの技をだしあい、相打ちになったかのように見えたが、如月の拳はビリーの眉間ギリギリで止まっていた。

ビリー「……なぜ、拳を止めた」

如月「おぬしが、棒を止めたからだ」

ビリーの棒は、如月の喉元ギリギリで止まっていた。2人はゆっくりと離れた。

如月「フム。確か、ぬしの名前ビリー・カーンとか言ったな。私に何用だ」

ビリー「フッ。まあ待て、もう1人役者がそろってからだ……」

そう言った瞬間に、何者かが放った青白い炎が2人の間を走った。

如月「むうっ！ なにヤツ!!」

暗闇の中から、ゆっくりと人影が現れ、その片手には顔

面血まみれでまるで死人のようにになった男が頭をワシツかみにされてズルズルひきずられている。

八神「フッフッフッ……つまらん真似をしょって……どういづつもりかは知らんが、この程度の男でオレを殺れるとでも思ったのか……」

八神はそう言う、つかんでいた男をビリーの前に投げだした。

じつは、八神にボロボロにされた男は、ギースの配下の中でも腕利きの格闘家であった。

八神「人をこんなところに呼びつけておいて、たいしたご挨拶だな……。で……今度は、どっちが先に死にたいんだ……」

ビリー「フッ、青二才が。黙っていればつあがりやだ。って。なめるな！」

三節棍を構えたビリーだったが、何かに威圧され、それ以上動くことができなかった。

ビリー「な、なんだ……」

ビリーはゆっくりと近づいてくる八神の背後に異様な影を見たような気がした。

ビリー「こ、このオレが一歩も動くことができないだと……。貴様はいったい……!!」

八神「俺か？ 俺は……」

八神、手にブワッと炎をまとう。

八神「八神……庵」

如月「や、八神だと！」

ビリー「八神……！ そうか……この男が！」

八神「……死ぬ」

ビリー「待て！」

その言葉に、張りつめていた緊張感は解かれた。

ビリー「さすがだな。2人とも期待以上の人材だ」

如月「なんだと？ どういうことだ！」

ビリーは懷からキング・オブ・ファイターズの招待状を取り出す。

ビリー「こいつを見てみな」

八神「……キング・オブ・ファイターズの招待状か。それがどうした」

ビリー「当然、出場するんだよ。おれたちがチームを組んでな！ どうだ！ お前たちにも損な話ではないと思うが……？」

八神「……キング・オブ・ファイターズか……。たしか、草薙 京が出場していたな……。フッ……おもしろい、ヤツを殺すにはよい余興かもしれない……」

如月「ふむ、なるほど。私も極限流空手との決着をつけるためには……」

ビリー「よし、では決まりだな……!!」

八神「いいだろう。だが、一言だけ言っておく。オレのことを仲間などとは思わないことだ。利用できるものは利用する。オレにとっては、ただそれだけのことだからな」

如月「当然だ。こちらもその気は毛頭ない！ ては、大会で会おう。さらばだ！」

立ち去っていく2人。

ビリー「フッフッフッ、ギース様。これで役者はそろいましたよ。ハッハッハッハッ!!」

メッセージ Library

日本語版/英語版完全対応



ゲーム中に使用されている数々のメッセージを、A.A.シリーズではすっかりおなじみの日本語→英語完全対応でお届けしよう。エンディングのメッセージはP.136を参考に。

勝利メッセージ

主人公チーム

★草薙 京

VS主人公チーム

「どうだい本物の炎は！ なまじ真似すると怪我するぜ！」

VS龍虎の拳チーム

「1年経ってもその程度とは、極限流も先が見えてるな！」

VS鷹狼伝説チーム

「オレ達と戦って敗れたんだ。もう潮時だと思うぜ。なあ先輩方よ！」

VS怒チーム

「俺の拳は灼熱の炎！ あんたらに、この炎は消せねえよ！」

VSサイコソルジャーチーム

「格闘家も格闘芸人になっちゃうと、もうおしまいだな！ あばよ！」

VSキムチーム

「およろ格闘家として呼べるものじゃねえと思うがな！ そうだろ！」

VS女性格闘家チーム

「なめて相手するとヤバかったぜ！ さすがは大会出場者だな！」

VSライバルチーム

「八神よ！ オレを敗すには力不足だぜ！ 八神家もお前と終わりのな！」

VSエディット①

「俺の炎で燃えつきまいる！ 弱い奴に用はねえぜ！」

VSエディット②

「その程度か！ 俺をがっかりさせやがって！ うんざりだぜ！」

VSエディット③

「己れの未熟さがわかったか！ もう会う事もねえだろ。あばよ！」

英語バージョン (3種類のうちのいずれかがランダムで表示される)
BURN IN THE FURY OF MY FLAMES, YOU WORTHLESS WEAKLING!
THAT'S IT? WELL, I'M NOT ANGRY, JUST DISAPPOINTED.
SO LONG, WEENIE KING. WE WON'T MEET AGAIN.

★二階堂紅丸

VS主人公チーム

「まあ実力の差はあって当然だろ！ 見た目だけじゃ人気は出ねえよ！」

VS龍虎の拳チーム

「またオレ達と当たっちゃうなんて、あんたらついてねえなあ！」

VS鷹狼伝説チーム

「負けるヒーローにゃ、誰も応援しねえぜ！ わかってるかい！」

VS怒チーム

「ここが戦場でなくて良かったな！ でなきや今頃あの世行きたぜ！」

VSサイコソルジャーチーム

「お前等が弱くなったんじゃねえぜ！ オレ達が強くなったんだよ！」

VSキムチーム

「実力はあるみたいだが、光る何かが足りねえな！ そう思うだろ！」

VS女性格闘家チーム

「美しいお嬢さん達！ この紅丸様を今度こそ応援してくれよ！」

VSライバルチーム

「かなり性格歪んでるんじゃねえか！ そんな考え方は早死の元だな！」

VSエディット①

「よくやったと思うがな、俺の雷に怯える小羊みたいだぜ！」

VSエディット②

「噂はデマが多いんだよ！ あんたらも噂通りじゃなかったわけだ！」

VSエディット③

「美形の男はいつの時代でも強いんだよ！ わかったかい！」

英語バージョン

RUMORS OF YOUR STRENGTH SEEM GREATLY EXAGGERATED! PANSY!
SOMEONE WHO LOOKS AS GOOD AS ME JUST HAS TO WIN.
LATER!
LAMBS ARE TOUGHTER THAN YOU. HOW DO I KNOW?
WELL, UH...

★大門五郎

VS主人公チーム

「物真似は嫌いだといっただろう！」

VS龍虎の拳チーム

「極限流の名に恥じぬまさに極限の戦いであった……」

VS鷹狼伝説チーム

「毎日の精進が大切だ……忘れぬ事だ！」

VS怒チーム

「戦争のない世界になって欲しいものだ！」

VSサイコソルジャーチーム

「超能力とて使い様と言う事だ。」

VSキムチーム

「正義の為にか……頑張るのだぞ！」

VS女性格闘家チーム

「ぬしらの様な者こそ、柔の道に進むべきだ！」

VSライバルチーム

「邪念を消さねば、勝機は見えぬぞ！」

VSエディット①

「何事においても、修行あるのみ！」

VSエディット②

「最強とは、最大限の努力をした者が得られるものだ！」

VSエディット③

「よくやったな！ また挑んで来るがよい！」

英語バージョン

LIFE IS ONLY TRAINING! TRAINING, AND BOWLING!
YOU DID GOOD, SLICK! CIAO FOR NOW!
YOU HAD NO CHANCE AGAINST ME, THE ULTIMATE
FIGHTING MACHINE!

龍虎の拳チーム

★リョウ・サカザキ

VS主人公チーム

「勝つ事を意識しすぎたな！ その時点で負けは確定だぜ！」

VS龍虎の拳チーム

「風体は似てるが、中身はまるですっからかんだな！」

VS麒麟伝説チーム

「対戦相手にはもってこいだな！ また会おうぜ！」

VS怒チーム

「極限流は常に死闘をくり抜けて鍛えられた技！ 負けはしない！」

VSサイコソルジャーチーム

「極限流はあらゆる格闘技に有効だ！ 勿論あんた達の拳法にもな！」

VSキムチーム

「まだやる気が残ってるなら、いつでも相手になってやるよ！」

VS女性格闘家チーム

「これで納得できただろう！ おとなしく家であってな！」

VSライバルチーム

「そんな精神では、何回オレ達と戦っても負けるのがオチだぜ！」

VSエディット①

「修行して強くなれ！ 俺はそれ以上の修行をして強くなってやる！」

VSエディット②

「戦って戦って勝ち誇る！ それが俺の信念だ！」

VSエディット③

「真実勝負に二度目はない！ よく覚えておく事だ！」

英語バージョン

GEE YOU REALLY NEED TO WORK ON YOUR TECHNIQUE!
FIGHT, FIGHT, FIGHT, IT'S THE ONLY WAY TO GET TOUGH!
NO SECOND CHANCES, PAL. GO HOME AND WRAP THOSE
WOUNDS!

★ロバート・ガルシア

VS主人公チーム

「勝ったんはわいらやけど、まあようやったんとちゃうか！」

VS龍虎の拳チーム

「わいらの極限流！ ちょっとやさそとじゃ体得できへんて！」

VS麒麟伝説チーム

「なんや、前大君の方が強かったんとちゃうか！ 拍子抜けやで！」

VS怒チーム

「最強の戦士の触れ込みやったけど、それほどでもなかったなあ！」

VSサイコソルジャーチーム

「体力不足やな！ もっとスタミナつくんと長丁場でヘたるだけやで！」

VSキムチーム

「誰でもすぐ強になれるなんてこたないわ！ また鍛練不足やで！」

VS女性格闘家チーム

「力ばかりついたらんちゃう！ 後は勝機を見切れるかどうかやな！」

VSライバルチーム

「お前等ホシマヒねとんあ！ 世間斜めに見とったらおもしろないで！」

VSエディット①

「格闘家たるもの、あかんと思つた時点で勝負は負けやで！」

VSエディット②

「わいの極限流はアレンジしとるさかいな、一筋縄ではいかへんて！」

VSエディット③

「実力の差は歴然や！ まだわいとやりたいんか？ 困った奴等やな！」

英語バージョン

YOU CANT BEAT ME WITH YOUR ONE-PATTERN FIGHTING.
BONEHEAD!
WHAT, AGAIN? C'MON, I'M JUST TOO TOUGH FOR A WIMP
LIKE YOU!
YOU'RE ONE OF THE STRONGEST OPPONENTS YET. NOT!!!

★タクマ・サカザキ

VS主人公チーム

「この程度で倒れるとは、己の鍛練不足だな！ 草薙の名が泣くぞ！」

VS龍虎の拳チーム

「極限流の核心を理解しない限り、極限流を悟る事はできんぞ！」

VS麒麟伝説チーム

「さらに腕前を上げた様だが、わし等も負ける訳にはいかなのでな！」

VS怒チーム

「又戦えて光栄だ！ ぬしやはリスジがよい！ 極限流を習いに来い！」

VSサイコソルジャーチーム

「さらに気の練りが向上した様だな！ また挑戦してくるがよい！」

VSキムチーム

「極限まで己の力を発揮させる！ それがぬしらにできるかな！」

VS女性格闘家チーム

「もっと己を鍛え抜く事だ！ さすれば勝機は見えるぞ！」

VSライバルチーム

「何度戦おうが結果は同じだ！ 極限流は貴様達には敗れはせん!!」

VSエディット①

「何度でも言おう！ 我が極限流に敵はいない！」

VSエディット②

「一瞬の見切りが、勝敗を決する！ ぬしらわしの拳、見切れたか！」

VSエディット③

「最後の最後で油断したな！ それがぬしらの甘さよ！ わしには勝てぬ！」

英語バージョン

THE WAY OF KYOKUGEN KARATE IS INVINCIBLE! REAL
TOUGH!
COME AGAIN, SLUG. JUST TRY TO BEAT ME. NYAH, NYAH!
STOP WHINING. YOUR FACE WILL HEAL—IN A FEW YEARS.

麒麟伝説チーム

★テリー・ボガード

VS主人公チーム

「これで理解できただろう。上には上がいるという事をな！」

VS龍虎の拳チーム

「どうした極限流！ 今日はいつになく不調だったな！」

VS麒麟伝説チーム

「またお前らか！ だがオレたちを語るには術が重かった様だな！」

VS怒チーム

「あんた達と同じ様にオレ達も修羅と戦ってきた！ 負けはしない！」

VSサイコソルジャーチーム

「どうだ！ オレ達が強いて納得したか！ 勝ちたきや強くなれよ！」

VSキムチーム

「おいおい、何か性格変わったんじゃねえか？ なあ、キム。」

VS女性格闘家チーム

「今回も勝たせてもらうよ！ 悪いが勝負の世界は厳しいからな！」

VSライバルチーム

「お前達の拳は血で染まっている！ その拳で格闘をやる資格はない！」

VSエディット①

「技はさておき、いい戦いをしている。またいつでもかかって来な！」

VSエディット②

「よく腕を磨いている！ だが、俺も負けるわけにはいかないでね！」

VSエディット③

「真剣勝負！ わずかの差で俺が勝ったが、実にいい戦いだった！」

英語バージョン

YOU HAD GUTS, KID. NOW CLEAN THEM UP OFF THE PAVEMENT!
EVEN THOUGH IT TOOK ONLY A FEW SECONDS, GOOD FIGHT!
YOU'VE IMPROVED ALL RIGHT, BUT I STILL WON EASY!

★アンディ・ボガード

VS主人公チーム

「以前よりも技のキレは良くなっている様だが、まだまだだな！」

VS龍虎の拳チーム

「無駄を省いたその動き。前大会より格段に磨き上げられているな！」

VS巖狼伝説チーム

「よく修行した様だが、物真似では決して本物以上にはなれないよ！」

VS怒チーム

「絶対的な自信が命取りになったみたいだな」

VSサイコソルジャーチーム

「中国武術もまだまだ研究の余地ありと言う事だな。がんばれよ！」

VSキムチーム

「修行の成果は十分出ている！ たがオレ達も遊んでいた訳ではない！」

VS女性格闘家チーム

「いい調子だ！ その感じて鍛えればいいトコまでいくんじゃないか！」

VSライバルチーム

「オレ達に勝たたいのなら、もっと平常心で挑んで来る事だな！」

VSエディット①

「無駄な動きが多すぎるんじゃないか！ もっと鍛錬する事だな！」

VSエディット②

「さっきまでの強気はどうした！ 身構えるだけでは勝てはしないぞ！」

VSエディット③

「勝利するには心構えが必要だ！ それを身につけるんだな！」

英語バージョン

YOU MOVE LIKE AN ELEPHANT IN A TURTLE HIT THE SHOWERS!
YOU JUST DON'T HAVE WHAT IT TAKES, PAL. TAKE A POWER!
YOU CAN'T WIN WITH JUST TOUGH TALK, WIMP!

★ジョー・ヒガシ

VS主人公チーム

「オレが日本にいたなら、ためえら代表にはなれなかったぜ！」

VS龍虎の拳チーム

「空手と言えば、極限流か！ それなりに強かったと思うぜ！」

VS巖狼伝説チーム

「毎度毎度、なんでこんな凝りねえ連中が多いんだ！ 冗談じゃねえ！」

VS怒チーム

「よっしゃあ！ あんた達の分まで暴れてきてやるぜ！」

VSサイコソルジャーチーム

「悪いいな。あんたらはオレ達の引き立て役だったって訳だ！」

VSキムチーム

「鍛錬のたまものだ！ チームの結束も強くなって！ 十分戦えたぜ！」

VS女性格闘家チーム

「相変わらずいい度胸だが、それだけで勝てるほど甘かねえぜ！」

VSライバルチーム

「確にお前らは強い！ たが、やっている事はチンピラと同じだぜ！」

VSエディット①

「悪いいな！ 強い奴とはマシでしたくなるんでね！ また戦おうぜ！」

VSエディット②

「よっしゃあ！ この調子で優勝を狙うぜ！」

VSエディット③

「格闘やるなら知ってるだろ！ 俺はムエタイチャンプジョー東様だ！」

英語バージョン

YOU NEVER HAD A CHANCE AGAINST THE KICK-BOXING KING!
AT THIS PACE, I CAN WIN BEFORE LUNCH. YO-SHAAAA!
SORRY ABOUT YOUR NOSE, I CAN RECOMMEND A GOOD DOCTOR!

怒チーム

★ハイデルン

VS主人公チーム

「これが戦争ならお前達は死んでいた。生き残りたいければ勝つ事だ！」

VS龍虎の拳チーム

「かなり修行を積んだ様だが、戦いに於いては結果が全てなのだよ！」

VS巖狼伝説チーム

「いつもで全力とはいかないで！ たが戦場ではそれが当然だ！」

VS怒チーム

「次は命がないと言ったはずだが、どうやら死にたいらしいな！」

VSサイコソルジャーチーム

「お前達の使命も分かるが、これも我々の任務！ 悪く思うな。」

VSキムチーム

「我々の格闘技は殺人術だ！ 貴様達とは根本から違う！」

VS女性格闘家チーム

「この大会は前大会以上に危険だ！ この辺でやめておく事だな。」

VSライバルチーム

「悪い芽は早いに潰れておく！ これが私の考えだ！」

VSエディット①

「いかなる技を習得していても、私に勝つ事などではしない！」

VSエディット②

「死闘と格闘は全く違う！ 私は常に死闘を繰り返してきた！」

VSエディット③

「我が暗殺術は最強！ どのような敵も我が手刀を避ける事はできん！」

英語バージョン

YOU CAN'T WIN AGAINST REAL STYLE LIKE US, BOZO.
YOU CAN'T AVOID THE BITE OF MY STEEL. SCARY, HUH?
SOME FIGHT TO WIN, I FIGHT TO KILL. SCARY, HUH?

★ラルフ

VS主人公チーム

「お前ら、一応主役なんだから！ みっともねえなあ！」

VS龍虎の拳チーム

「困ったものだな！ 命の懸け引きはな、軍人の専売特許なんだぜ！」

VS巖狼伝説チーム

「全力でぶつかって来ねえと、到底オレ達に勝つ事はできねえぜ！」

VS怒チーム

「毎度毎度よくやるぜ！ そのカッコしてメリットあるのかい！」

VSサイコソルジャーチーム

「いつもでも超能力なでものに頼ってちゃあ永遠に勝てねえぜ！」

VSキムチーム

「正義の為に戦うなら、勝たなきゃ意味がないだろ！ 分かっているか！」

VS女性格闘家チーム

「格闘にハンデなんて関係ないぜ！ 勝った奴が強い奴なんだよ！」

VSライバルチーム

「どんな奴だろうとオレ達の前に立ちばたらなら容赦しねえぜ！」

VSエディット①

「またまたアマちゃんだな！ 本当ならもう5回以上死んでるぜ！」

VSエディット②

「今回は気楽に戦えたぜ！ いつもこんな風なら楽でいいんだがな！」

VSエディット③

「がんばってても、越えられん壁ってのはあると思うぜ！」

英語バージョン

NO MATTER HOW HARD YOU TRY, YOU'VE HIT THE WALL.
LOSER!
YOU'RE SO BAD, I COULD HAVE KILLED YOU 5 TIMES. BOZO.
NEXT TIME I'LL ONLY USE ONE HAND. NOT!

★クラーク

VS主人公チーム

「またまた若すぎる。経験をもっと積んだほうがいいな。」

VS龍虎の拳チーム

「一寸先は闇。自分を通信してるから負けるのだ。」

VS龍狼伝説チーム

「オレ達の練習相手にはいいんじゃないか。なあヒーローさん達よ！」

VS怒チーム

「強いほうが本物なんだよ。当然かな。」

VSサイコソルジャーチーム

「もっと腕を研ぐ事だな。せつかくの超能力が泣いているぞ。」

VSキムチーム

「いつ見ても濃いチームだが、ましてもお前達と対戦するとは。」

VS女性格闘家チーム

「格闘に男女は関係ない。ケガするのが嫌なら帰る事だ。」

VSライバルチーム

「君達の目的がなんだろうが、オレ達の邪魔はさせはしない。」

VSエディット①

「まるで、なっていない。それでは倒されて当たり前だ。」

VSエディット②

「戦場で戦った事と比べれば、大した事はない。」

VSエディット③

「よくやっと思ったのが、子供の喧嘩には付き合っておれん！」

英語バージョン

GO BACK HOME, WIMP. I DON'T WASTE MY TIME WITH AMATEURS!
OH, HOW I LONG FOR REAL BATTLE. THIS IS JUST TOO EASY.
WITH STRENGTH LIKE YOURS, YOU LOSING IS ONLY TO BE EXPECTED.

サイコソルジャーチーム

★麻宮アテナ

VS主人公チーム

「私も日本人としてみなさんの分まで戦います。応援して下さいね。」

VS龍虎の拳チーム

「さすが極限流空手！ 気の使い方は一流ですね。私もがんばります。」

VS龍狼伝説チーム

「やっ」と私達もここに来て来ました。これからよろしくお願いします。」

VS怒チーム

「この大会の邪魔は感じていました。どうか私達を信じて下さい！」

VSサイコソルジャーチーム

「すがたが同じなら私達が勝ったのは運命ですね。使命は必ず果たします。」

VSキムチーム

「何だか、チャンさんもチョイさんも感じが変わりましたね。」

VS女性格闘家チーム

「ケンスウには悪いけど、いつか私もみなさんと一緒に戦いたいな！」

VSライバルチーム

「あなた達の拳は邪惡に満ちている！ もうこれ以上は行かせない！」

VSエディット①

「戦士に休息はないわ！ さあ、次の試合にLET'S GOよ！」

VSエディット②

「もっと自分を高めたい！ どこまで私が通用するか試したいんです！」

VSエディット③

「報われない努力なんてないわ！ またいつか対戦しましょうね！」

英語バージョン

I MAY BE A WOMAN, BUT I'M ONE TOUGH, FABULOUS BABE!
THERE'S NO TEA TIME FOR HEROINES. LET'S GO!
YOU WEREN'T THAT BAD. YOU WERE PATHETIC! GO HOME!

★ジイ・ケンスウ

VS主人公チーム

「ちょっとまちい！ あんたら手抜きしたんとちゃうか！」

VS龍虎の拳チーム

「オレ等をなめとるから痛い目にあうんや！ 本気でかかってこいや！」

VS龍狼伝説チーム

「人気急上昇のオレの向かう所、敵なしやで！」

VS怒チーム

「オレらに勝たないんやったら、地獄をもう十回程見てくるんやな！」

VSサイコソルジャーチーム

「ようオレらの真似しる奴がおるけどな、あんたら弱すぎるでえ！」

VSキムチーム

「あんたら強くなった様やけど、オレらは更に強くなった様やな！」

VS女性格闘家チーム

「ごめんなねえちゃん達。アテナの前で不様な格好はでけへんや！」

VSライバルチーム

「あんたらみんな性格ゆがんでるで！ もっと素に考えたらどうや!!」

VSエディット①

「よくもちこたえたと思うけどな、攻撃がワンパターンやで！」

VSエディット②

「とや！ 俺の強さ認めるやる！ 次はもっと強くなるときや！」

VSエディット③

「まあ、俺に勝たないんやったら、今まで以上に修行をする事やな！」

英語バージョン

SO, DO YOU STILL THINK I FIGHT LIKE A GIRL? TWIT!
IF YOU WANT TO BEAT ME, YOU'LL NEED YEARS OF PRACTICE!
I CAN READ YOU LIKE AN OPEN BOOK. MORON. REWRITE!

★チン・ゲンサイ

VS主人公チーム

「さらなる修行をする事じゃ！ それが強くなる為の最低条件じゃて！」

VS龍虎の拳チーム

「日本のことわざにもあるじやろう。のれんに旗押しじゃて！」

VS龍狼伝説チーム

「随分と成長した様じゃな。どうじゃ次はわしの所で修行するか?」

VS怒チーム

「良くも悪くも酒は嫌な事を忘れさせてくれるぞ！ おぬしらも飲め！」

VSサイコソルジャーチーム

「さすがに飲みっぷりがよいのう！ じゃがわしの方が飲めるぞい！」

VSキムチーム

「おぬら！ わしらど漫才でも組むか！ 新ジャンル格闘漫才じゃ！」

VS女性格闘家チーム

「後味の悪いものじゃ！ おわびにぬしら酒でも飲むか！ おごるぞい！」

VSライバルチーム

「心を開いておれば、いつの日か憎しみも憎悪も消えるじやろうて！」

VSエディット①

「どれほどかと思うが、やれやれ、この程度とは情けないのう！」

VSエディット②

「酒を飲んでも、飲まれるな。これぞ酔拳の極意じゃて！」

VSエディット③

「石の上にも三年！ 修行の成果はそう簡単には出んものじゃて！」

英語バージョン

GEEZ, YOU LOOKEO BAD, BUT YOUR FIGHTING SKILLS WERE WORSE!
YOU NEED A LOT MORE WORK. GO BACK TO THE GYM, TADPOLE!
TO MAKE THINGS EASIER, NEXT TIME I'LL FIGHT ORUNK!

キムチーム

★キム・カッファン

VS主人公チーム

「若さゆえの誤りもある！ 実戦にもっと慣れる事だな！」

VS龍虎の拳チーム

「今回の対戦、実に実のある戦いだったよ。ありがとう！」

VS 最強伝説チーム

「ようやく私も最強という名を手に入れられそうな気がしてきたよ！」

VS 怒チーム

「あなた方との死闘を越えた戦い。十分に戦場を味わえたよ！」

VS サイコソルジャーチーム

「気と超能力の融合とは！ 中国四千年の秘術！ 恐るべし！」

VS キムチーム

「いいか！ 私達の真似をするな！ 正義の使者は私達だけだ！」

VS 女性格闘家チーム

「なかなかやるな！ 女性でも格闘の腕前は一品といったところだな！」

VS ライバルチーム

「いいセンスを持っているが、精神が歪んでいる！ 私と来るか？」

VS エディット①

「正義は勝つ！ これは昔から決まっていることなのだ！」

VS エディット②

「正義の為、君達には悪いが私が勝たせてもらう！」

VS エディット③

「私は正義の為に戦っている！ たから負けるわけにはいかなのだ！」

英語バージョン

I FIGHT IN THE NAME OF JUSTICE. MEET MY WRATH.
KIMCHEE BREATH!
I CAN'T LOSE! I FIGHT FOR TRUTH, JUSTICE, AND THE
KOREAN WAY!
JUSTICE ALWAYS WINS. SULK IN DEFEAT, YOU BAD PERSON,
YOU!

★チャン・コ・ハン

VS 主人公チーム

「若造は帰って寝てろ！ 邪魔だぜ！」

VS 龍虎の拳チーム

「へば空手にこのオレ様で倒せるかよ！ 悔しけりや強くなるんだな！」

VS 最強伝説チーム

「ケツ、ヒーローツラしやがって！ むかつくんだよ！」

VS 怒チーム

「手応えがねえな！ オレの巨体には全然効かねえぜ！」

VS サイコソルジャーチーム

「俺と戦うにゃ、完全に馬力が違いすぎるんだよ！ もっと力つくな！」

VS キムチーム

「俺の巨体！ 真似でできるもんじゃねえ！ ぶっとばすぞ！」

VS 女性格闘家チーム

「よう！ お嬢ちゃん達！ 俺の力に見惚れちゃったかい！ 照れるぜ！」

VS ライバルチーム

「どうだおめえら！ 俺の子分にしてみようか！ ガツハッハッ！」

VS エディット①

「いくら技に磨きをかけようが、俺が踏み潰してやるぜ！」

VS エディット②

「俺のパワーは100万馬力！ 逆らう奴は容赦しねえぜ！」

VS エディット③

「この鉄球をくらって、無事でずんだ奴はいねえぜ！」

英語バージョン

NO MATTER HOW HARD YOU TRAIN, YOU CAN'T BEAT ME.
INSECT!
YOU MAY HAVE SPEED, BUT I GOT THIS BIG STEEL BALL!
DON'T UPSET ME, I HAVE THE STRENGTH OF 1,000 LINEMEN!

★チョイ・ボンゲ

VS 主人公チーム

「大口叩くわりには、弱ちくって期待はずれてやんす！」

VS 龍虎の拳チーム

「私の爪でミンチになるでやんすー！ ウッキヤー！」

VS 最強伝説チーム

「あんたらを倒せば、一躍人気者ー！ うれしいでやんすー！」

VS 怒チーム

「強そうなのはみかけだけ！ これかホントのみかけだおしてやんす！」

VS サイコソルジャーチーム

「中国拳法なんぞ切り裂きボンゲには効果なしでやんす。ウッキヤー！」

VS キムチーム

「あつらの真似するなんて超愚か者でやんす！ びろびろー！」

VS 女性格闘家チーム

「鉄の爪があなたの方の血を欲しがってるでやんす。ヒッヒッー！」

VS ライバルチーム

「真の悪党になりにたいなら私を見舞うでやんすよー！ キャッキヤー！」

VS エディット①

「私の鉄の爪はよく斬れるでやんすよー！ ウッキヤー！」

VS エディット②

「これは正義の為でやんす！ 誰にも文句は言わせないでやんすー！」

VS エディット③

「斬る時は細心の注意でー！ あんた達も見事に切れたでやんすー！」

英語バージョン

I LOVE THE SOUND OF STAINLESS STEEL ON RAW FLASH.
YES!!!
THOSE WHO PLAY WITH RAZORS ARE BOUND TO BE CUT.
WATCH IT!
NO ONE BEATS ME! I FIGHT FOR JUSTICE—AND LOTS OF
CASH!

女性格闘家チーム

★ユリ・サカザキ

VS 主人公チーム

「君達！ 人気者になったからって油断は禁物だよ！」

VS 龍虎の拳チーム

「これで私も極限流免許皆伝でしょ！ ねっ、みんな！」

VS 最強伝説チーム

「さっすがあ！ でも、今回は実力を発揮できなかったみたいね！」

VS 怒チーム

「軍人さん達、相変わらずだね！ もっと明るく行こうよ！」

VS サイコソルジャーチーム

「よく頑張ったじゃない！ 超能力も捨てたモンじゃないわね！」

VS キムチーム

「正義って、ホントに正義のチームなの！ とてもそうは見えないよ！」

VS 女性格闘家チーム

「本物の私を倒さない限り、極限流の名は手に入らないわよ！」

VS ライバルチーム

「そんなに、ひねくれなくても、いい事もきつとあるって！」

VS エディット①

「あーん！ もう！ どうしてそんなに頼みのよ！ 楽しみにしてたのに！」

VS エディット②

「私ってどうしてこんなに強いのかなあ、やっぱり才能かテヘヘ！」

VS エディット③

「全くもー！ よく考えてチーム作らないから簡単に負けちゃうのよ！」

英語バージョン

WHY ARE YOU SUCH A WEENIE? I WAS HOPING FOR A
WORKOUT!
OH, FUDGE! OVER SO SOON? I'LL NEVER LOSE THOSE EXTRA
POUNDS!
WHY AM I SO STRONG? TALENT, JUST PURE TALENT.

★不知火 舞

VS 主人公チーム

「私達に勝とうなんて、到底無理無理！ もっと力つけないさいよね！」

VS 龍虎の拳チーム

「極限流空手もこの程度？ 忍術の方がよっぽど使えるわね！」

VS 最強伝説チーム

「今更チームを組みたいって言っても、もう組んであげないからね！」

VS 怒チーム

「最新兵器も私達のの前では、ただのガラクタよ！ おわかりかしら！」

VSサイコソルジャーチーム

「あなた達の技、忍術に似てるわね。でも私の忍術の方が少し上ね！」

VSキムチーム

「さすがキムさん、面倒見いいわね！ これからも頑張ってね！」

VS女性格闘家チーム

「その程度の強さで美貌で私たちを語らないでほしいわ！ 全く!!」

VSライバルチーム

「そんなに強がってても、素外子供ばいのね！ オホホッ！」

VSエディット①

「女相手とか、そんな風に考えてるから油断するわけよね！」

VSエディット②

「忍者の術中にハマったらおしまいよ！ 私の勝ちってことね！」

VSエディット③

「自分が強いという思い込みも必要だけど、実力も伴わないとね！」

英語バージョン

TRAPPED IN MY SPELL OF BEAUTY, ANOTHER PEASANT BITES THE DUST!
ANOTHER BLOW FOR NINJA LADYHOOD HAS BEEN STRUCK TODAY. BANZAI!
I THOUGHT YOU WERE STRONGER THAN THAT. BUMMER CITY!

★キング

VS主人公チーム

「まだまだ荒削りだけど、なかなかのテクニックね！ おいしい。」

VS龍虎の拳チーム

「無敵の龍、最強の虎、極限流師範！ その程度とは情けないわ！」

VS龍狼伝説チーム

「あなた達のファンもがっかりするだろうよ！ 悪かったね！」

VS怒チーム

「どう！ これで傭兵稼業にも見切りをつけれるんじゃない？」

VSサイコソルジャーチーム

「歴史は創るものよ。この次はもっと強くなっておくことね！」

VSキムチーム

「フッ、話にならない！ その程度なら負けても仕方ない！」

VS女性格闘家チーム

「所詮は真似ごと、本気を出すほどの事もないわね！」

VSライバルチーム

「良くも悪くも、勝負は結果だからね！ もっと強くなって出直しな！」

VSエディット①

「今日の所はこれくらいにしといてあげろ！ 甘くみてるって怪我するよ！」

VSエディット②

「私と互角にわたりあいたさや、もっと経験を積んでくる事だね！」

VSエディット③

「女と思ってるめられちゃあ、なおさら負けるわけにはいかないね！」

英語バージョン

OKAY, LET'S CALL IT A DAY BEFORE YOU'RE SERIOUSLY HURT!
SO YOU WON'T BE SAYING "BABE" ANYTIME SOON, RIGHT, BEEFCAKE!
HIT THE SHOWERS, STUD. I'M A WOMAN, HEAR ME ROAR!
UAAAH!

ライバルチーム

★八神 庵

VS主人公チーム

「どうやら殺しそこねた様だな。その命、次で預けておこう。」

VS龍虎の拳チーム

「オレの拳は殺人拳、極限流空手など犬のじゃれ合いにしか見えん。」

VS龍狼伝説チーム

「ちまたで噂のオオカミも、いまはただの負け犬だ。立て！ そして死ね！」

VS怒チーム

「ここが戦場ならば迷わず殺してやったものを……。」

VSサイコソルジャーチーム

「正義だと……そんなものは弱者の戯言にすぎぬ。」

VSキムチーム

「これがオレの拳だ。どうだ、更正させて見るか？」

VS女性格闘家チーム

「オレは相手が女だろうと容赦はせん。……次は殺す！」

VSライバルチーム

「この世にオレは2人もいらん。……死ね。」

VSエディット①

「無駄に命を散らすか。それもいだろう。」

VSエディット②

「命などとはかないものだ。もっとも散りざわは美しいがな。」

VSエディット③

「お前達が敗者になるのは、目に見えていた。無謀だったな。」

英語バージョン

ANOTHER YOUNG ONE BITES THE DUST. TOUGH BREAK, DWEEB!
OH, CHEER UP. YOU NEVER EVEN HAD A CHANCE TO BEGIN WITH!
A ROSE BLOOMS BEST NEAR DEATH. YOU'RE IN FULL BLOOM, PAL!

★如月影二

VS主人公チーム

「我が忍術は天上天下において最強なり！」

VS龍虎の拳チーム

「我が宿敵！ 極限流！ どうやら今日が命日になった様だな！」

VS龍狼伝説チーム

「有名な格闘家を倒すこそ我が使命！」

VS怒チーム

「殺人術ならば、我の方が一収上なり！ 残念であったな！」

VSサイコソルジャーチーム

「いかに歴史があらうとも、演算では我を倒す事など不可能！」

VSキムチーム

「我が拳の前にテコドンなど無力なり！ ぬしら愚か者よ!!」

VS女性格闘家チーム

「私の前に立ちふさがる者！ いかなる者もたてはすまんぞ！」

VSライバルチーム

「忍者！ 我になりきうなどとは美止千万！」

VSエディット①

「忍術にて地上最強の拳！ 我が知月流忍術の前に敵はなし！」

VSエディット②

「我が忍術は無敵！ 我のいる限り、不敗伝説は永遠のものである！」

VSエディット③

「我が名が天と地に響きわたるであろう！ その日ももう間近だ！」

英語バージョン

MY NINJA-STYLE'S INVINCIBLE! AND I'M NOT TOO BAD EITHER!
VICTORY IS NEAR. LET THE HEAVENS SING, "KISARAGI!"
THE WAYS OF THE NINJA ARE THE WAYS OF VICTORY. YOU LOSE!

★ヒリー・カーン

VS主人公チーム

「これが伝説の武術だと、へっ、ならこれでオレたちも伝説だな！」

VS龍虎の拳チーム

「鍛錬して負けるってのは、お前等がただの筋肉バカで証憑だぜ！」

VS龍狼伝説チーム

「いい土産話しができた。遂に負け犬だ！ テリー・ボガード！」

VS怒チーム

「戦士にも休息は必要だろ。遠慮せずここで一生休んできな！」

VSサイコソルジャーチーム

「オレの神術は自己流だが、中国の神術も大した事なさそうだな！」

VSキムチーム

「相手にならん! まるで分別されていないゴミ袋の様な!」

VS女性格闘家チーム

「女と戦うのは趣味じゃねえが、オレ達の邪魔をするなら話は別だ!」

VSライバルチーム

「オレ達は強えぞ! その程度で倒れるんなら真似なんぞするな!」

VSエディット①

「あいにくだったな。俺の辞書には敗北なんて文字はねえだよ!」

VSエディット②

「おいおいどうした! もっと楽しませてくれんじゃなかったのかあ!」

VSエディット③

「強けりゃいいんだよ! 負け犬には用はねえなあ!」

英語バージョン

TOO BAD, "DEFEAT" IS JUST NOT IN MY PERSONAL DICTIONARY!
I'VE NO BUSINESS WITH LOSERS. HIT THE PAVEMENT, SLUG-FACE!
WHAT WAS THAT? OVER SO SOON? BUMMER, DUDE!

草薙柴舟

VS主人公チーム

「絶対的な力の前にはあらゆるものが無力と化す! 理解するのじゃ!」

VS龍虎の拳チーム

「タクマか、久しぶりだな! どうじゃこの力、すばらしいじゃろう!」

VS羅刹伝説チーム

「もはや万策尽きたようじゃの! この辺りで降参したらどうじゃ!」

VS怒チーム

「憎しみか、いいぞ! それこそがパワーの源! さあ、来るがいい!」

VSサイコルジャーチーム

「正義など妄想じゃ! この世にあるのは弱者と強者だけだ!」

VSキムチーム

「これで理解できたじゃろう。力こそが正義だと言う事がな!」

VS女性格闘家チーム

「力の差は歴然じゃが、その才能を潰すのは憎しいのう!」

VSライバルチーム

「おぬらの邪気は素晴らしい! 考え直せ。まだ潰したくない!」

VSエディット①

「わしの力! それは誰もが持つ憎しみが源! その力は無限大じゃ!」

VSエディット②

「満足にこのわしの相手のできる奴はおらんのか? 口惜しいぞ!」

VSエディット③

「うつけ者めが! その程度では敗れて当然じゃ!」

英語バージョン

MY STRENGTH COMES FROM HATE! AND NO CHEMICAL SUBSTITUTES!
IS THERE NO ONE TO MATCH ME? OH, I'LL JUST GO MAD!
THAT'S ALL YOU HAVE? GET A LIFE, PAL. NOW SHOVE OFF!

ルガル・バーンシュタイン

VS主人公チーム

「京君! 君の父上もはや用済み。親子であの世に送ってやろう!」

VS龍虎の拳チーム

「何ででもかかって来いと言いたい、ここでゲームオーバーだ!」

VS羅刹伝説チーム

「これでギースもクラウザーもささ悔しがるだろう! ハッハッハッ!」

VS怒チーム

「部下も家族もお前が来るのを待っているぞ! さあ、行ってやれ!」

VSサイコルジャーチーム

「運命には勝てん! お前達は死んでそれを理解するのだ!」

VSキムチーム

「よくそれで正義の使者がつとまるものだ! 笑いが止まんない!」

VS女性格闘家チーム

「死んで咲く花もある! お嬢さん方の花はさぞ美しいだろう!」

VSライバルチーム

「出る釘は打たれる! お前達は将来私の邪魔になりそうだ! 死ね!」

VSエディット①

「神すら私に逆らう事はできん! 私はもはや神以上の存在なのだ!」

VSエディット②

「死して名を残したいかい! いいだろう! 最高の技で刺でやろう!」

VSエディット③

「とるに足らない存在だ! 永遠にそこで運いつくばっているがいい!」

英語バージョン

TRY AGAIN. NEXT TIME I'LL SHOW YOU HOW TOUGH I AM.
YOU NEVER HAD A CHANCE. BLOWHARD. GOOD DAY!
I AM MORE THAN A GOD! I'M A SUPERSTAR! HAH, HAH!

オープニング

1995年、KING OF FIGHTERSを開催する。対戦方式は前回同様チーム対戦にてとり行なう。前大会参加者の再参加を心待ちにしている。以上…… [R] ANNOUNCING THE 1995 KING OF FIGHTERS TOURNAMENT. THE EVENT WILL BE CONDUCTED AS THE PREVIOUS ONE. AND WE WELCOME BOTH NEW AND OLD VICTIMS-ER, TEAMS. BREAK A SPINE, R...

ステージ3クリア後デモ

(共通パターンA→チーム別パターンの順に表示される)

共通パターンA

・主人公、龍虎、羅刹、怒、サイコルジャー、キム、女性格闘家、ライバルチーム

秘書 「ルガル様……。ただ今、○○○・○○○・○○○のチームが4回戦出場を決定いたしました。」

主人公、龍虎、羅刹、女性格闘家各チームの英語バージョン:
MONSIEUR RUGAL, ○○○, ○○○, AND ○○○ WON 4 MATCHES!

怒チームの英語バージョン:
MONSIEUR RUGAL, ○○○, ○○○, AND ○○○ HAVE WON 4 MATCHES!

サイコルジャー、キム、ライバル各チームの英語バージョン:
MONSIEUR RUGAL, ○○○, ○○○, AND ○○○ HAVE WON 4 MATCHES!

(○には各チームのメンバーの名前が入る)

・エディットチーム

秘書 「ルガル様……。ただ今、新たなチームが4回戦出場を決定いたしました。」
MONSIEUR RUGAL, THE NEW TEAM HAS WON 4 MATCHES!

チーム別パターン

・主人公チーム

ルガル 「フッフッフッフ……草薙の拳が……。貴様らがここに来た時、この世の地獄を見る事になる! ハッハッハッハッ!」
HAH, HAH, HAH, IF THEY'VE COME THIS FAR, THEY'LL MEET THEIR DOOM. YAH, HAH, HAH!

・龍虎の拳チーム

ルガル 「極流派空手一同か。フッフッフ。今日と言う日を極流派空手の命日にしてやろう。ハッハッハッハッ!」
KYOKUGEN KARATE, HUH, TOO BAD IT ENDS TODAY!
HAH, HAH, HAH!

・闘狼伝説チーム

ルガル 「フッフッフッフ……やはり残って来たか。相変わらずの強さだが、その伝説に私が終止符をうってやろう。ハッハッハッハッ！」
HMMM, JUST AS I THOUGHT. BUT THEIR STREAK WILL SOON END. HAH, HAH, HAH!

・怒チーム

ルガル 「フッフッフッフ……奴か……。どうやら決着は付けねばならん様だな……。ハッハッハッハッ！」
HEH, HEH, HEH... IT SEEMS ARE FRIENDS MUST BE DEALT WITH... HAH, HAH, HAH.

・サイコソルジャーチーム

ルガル 「フッフッフッフ……確か、正義などと言うくだらんものの中に戦っている連中だったな……。面白い！ その正義とやらで私を倒して見るがいい！ ハッハッハッハッ！」
HAH, HAH, HAH, JUST MORE FOOLS FIGHTING FOR JUSTICE. I'LL PUT AN END TO THOSE IDIOTS. YAH, HAH, HAH!

・キムチーム

ルガル 「フッフッフッフ……正義の坊やと、その下僕達か……。ま

た楽しませてもらえそうだな。ハッハッハッハッ！」
HMMM, ANOTHER GROUP OF FREEDOM FIGHTERS. CHARMING. HAH, HAH, HAH!

・女性格闘家チーム

ルガル 「フッフッフッフ……気の強いお嬢さんか。今度こそ割製にして居間に飾ってやろう。ハッハッハッハッ！」
HEH, HEH, THEY'LL MAKE FINE DECORATION FOR MY LIVING ROOM! HAH, HAH, HAH!

・ライバルチーム

ルガル 「フッフッフッフ……この3人。何かよからぬ企みを感じるな。それにこの八神と言う男、もしや……。フツ、素晴らしいチームだな……。ハッハッハッハッ！」
HAH, HAH, HAH, THIS YAGAMI... OH WELL, THEY'RE DEAD ANYWAY. YAH, HAH, HAH!

・エディットチーム

ルガル 「フッフッフッフ……なるほど、今度は新チームで挑戦して来たか。面白い。そのチーム、どこまでのものか見せてもらおうとしよう。ハッハッハッハッ！」
HEH, HEH, A NEW TEAM, INTERESTING. LET'S WATCH. HAH, HAH, HAH!

ステージ6クリア後デモ

ルガル 「フッフッフッフ……さあ、早くここまで勝ち登って来るがいい！ お前もさぞ楽しみだろう……。ハッハッハッハッ！」
HEH, HEH, HEH. HURRY UP, I'M WAITING FOR YOU! I KNOW YOU CAN'T WAIT. YAH, HAH, HAH!

ステージ8クリア後デモ

■主人公チーム

大門 「何だこれは!?」
WHAT IN BLAZES?

紅丸 「やばい！ こりゃガスだせ！」
OH NO, GAS!

京 「チッ！ こ、こんな事で……。」
WE'RE TRAPPED!

大門 「う……。む……。」
UH...OOOOOH...

ルガル 「お目覚めかな。諸君。」
WAKE UP, MY ASIAN FRIENDS.

紅丸 「ル、ルガル！ やはり貴様か！」
RU...RUGAL! I KNEW IT!

ルガル 「フッフッフ。その通りだ。早速で悪いのだが、間もなく諸君には死んでもらう事になるだろう。これは、私の崇高な趣味の邪魔をし、この私に屈辱を味あわせた罪の償いだよ。」
HEH, HEH, A FINAL REVELATION BEFORE DEATH. JUST DESSERTS FOR FOILING MY EVIL PLANS.

紅丸 「はっ！ えらくなめられたものだ！」
WELL, YOU SURE FOOLED US GOOD!

京 「何か知らねえが、さきからてめえを見てると妙に血が騒ぎやがる。草薙の血がよ！」
THE KUSANAGI BLOOD BOILS WITH RAGE! YOU'RE MEAT, PAL!

ルガル 「ほう、どうやら草薙の血は私の力を敏感に感じ取っている様だな！ だが、まず私と戦う前に、私から草薙君へプレゼンがある。是非受け取って頂こう。」
TOUGH TALK FOR A FLY. NOW, SOMETHING FOR THE KUSANAGIS! I KNOW YOU CAN'T PASS THIS UP!

紫舟 「フッフッフ。久しぶりじゃな、京！」
LONG TIME, NO SEE, KYO!

京 「は、ばかな!? 親父が生きているはずが……。」
I DON'T BELIEVE...PAPA-SAN?

紫舟 「フツ、ワシはルガル様の手によって蘇った。そして、分かったのじゃよ、最強とは何かと言う事がな、どうじゃ、ワシの所へこぬか!? 盛大に歓迎してやるぞ！」
YES, REINCARNATED BY RUGAL! I NOW KNOW THE ULTIMATE! JOIN ME, AND FEEL THE UNIVERSE'S FULL POWER!

紅丸 「京！……どうやら親父さんは洗脳されちゃってる様だ。」
KYO! DON'T BE FOOLED—HE'S BRAINWASHED!

京 「クツ、ルガル！」
RUGAL, YOU MONSTER!

ルガル 「ハッハッハッ！ 感動的な親子の再会を用意してやったのだ。感謝はされても恨まれる筋合いはないと思うがね、さあ、その感動を心行くまでたっぷり味わってくれませう！」
A TOUCHING REUNION. SAISHU, KILL THEM!

■龍虎の拳チーム

ロバート 「な、何や!?」
WHAT THE...?

リョウ 「これは？ ガスか！」
ITS GAS, SAMURAI-HEAD!

タクマ 「し、しまった！ ワシともあろうものが……。」
NUTS! TO BE TRAPPED LIKE...

リョウ 「う、ここは……。」
WHAT IN HEAVENS?

ルガル 「お目覚めかね諸君。」
WELCOME BACK, MY FRIENDS. SLEEP WELL?

タクマ 「ルガル！ 生きていたのか!?」
RUGAL! YOU'RE ALIVE!

ルガル 「フッフッフ。私は不滅だよ。早速で悪いのだが、間もなく諸君には死んでもらう事になるだろう。これは、私の崇高な趣味の邪魔をし、この私に屈辱を味あわせた罪の償いだよ。」
PERCEPTIVE AS ALWAYS, OF COURSE! BUT YOU MUST DIE! A JUST DESSERT FOR HINDERING MY EVIL PLANS!

ロバート 「ほう、よほどまた極限流空手を味わいたい様やな！」
FACE KYOKUGEN KARATE'S POWER, GARLIC BREATH!

ルガル 「ハッハッハッ！ 是非フルコースでご馳走してもらいたいものだ。だが、君達にはまず彼と戦っていただく。」
WELL, THEY'RE IN FOR A FULL COURSE! MEET THE APPETIZER!

紫舟 「フッフッフ。久しぶりだなタクマ殿。」
WE MEET AGAIN, TAKUMA!

タクマ 「お、お主は、草薙紫舟殿！ なぜこの様な所に!?」
SAISHU KUSANAGI! HOW?

柴舟 「ワシはルガル様の手によって蘇った。そして、力を手に入れた。1800年の草薙流の歴史の中でも最強と呼べる力をな」
RESURRECTION! BE WARNED! KUSANAGI POWER FILLS ME!

タクマ 「さ、柴舟殿……。ルガル！ 貴様！ 柴舟殿を……！」
RUGAL, YOU FIENO. SNAP OUT OF IT KUSANAGI!

ルガル 「ハッハッハッ！ どうだ、君達の再会を私が祝ってやろうと言うのだ。さあ、たっぷりと楽しんでくれたまえ！」
HAH, HAH! A TOUCHING REUNION. GET ON WITH BATTLE!

■ 熊狼伝説チーム

ジョー 「な、何だ？ こいつは！」
WHAT THE HECK IS THIS?

アンディ 「これは？ ガスだ、兄さん！」
IT'S GAS. TERRY!

テリー 「クッ、しまった！ 貴が……」
UGH. A TRAP. IT'S...

アンディ 「う、ここは……」
WHERE IS THIS?

ルガル 「お目覚めかね諸君。久しぶりだな。また会えて光栄の至りだ。」
LONG TIME, NO SEE, MY BOYS. SLEEP WELL?

テリー 「ルガル！ 生きていたのか？」
RUGAL! YOU'RE ALIVE!

ルガル 「フッフッフ、私は不滅だよ。早速で悪いのだが、間もなく諸君には死んでもらう事になるだろう。これは、私の崇高な趣味の邪魔をし、この私に屈辱を味あわせた罪の償いだよ。」
VERY MUCH SO. BUT YOU'RE SOON TO SEE THE ENO. FOR RUINING MY PLANS, I TAKE YOUR PATHETIC LIVES!

ジョー 「凝りねえ奴だな！ てめえの技はもう見切つてんだよ！」
DON'T FLATTER YOURSELF. I READ YOU LIKE A BOOK.

ルガル 「フッフッフ、頼もしいものだな。だが、君達にはまず彼と戦っていたらこう。」
PRECIOUS TO THE LAST, BUT FIRST, MEET MY PARTNER!

柴舟 「フッフッフ、お初にお目にかかります。ワシの名は草薙柴舟。どうです、わしと一つお手合せ願えぬかな？」
SAISHU KUSANAGI IS THE NAME. SHALL WE FIGHT AWAY?

テリー 「草薙？ まさか、京の……」
KUSANAGI? KYO'S...?

アンディ 「ルガルめ、彼を洗脳したのか？」
RUGAL, YOU'VE BRAINWASHED HIM!

ルガル 「ハッハッハッ！ どうだ、またとない機会だろう。さあ、伝説の拳をたっぷりと味わってくれたまえ！」
IN A WORD, NOW, MEET THE LEGEND AND HIS FISTS!

■ 怒チーム

ラルフ 「う、なんだ？」
WHAT'S THAT?

クラーク 「し、しまった！ ガスか!!」
OH NO, GAS!

ハイデルン 「クッ、……不覚……！」
CANT... CANT STAY... A WAKE...

ルガル 「フッフッフ、あの状況でガスにやられないとは、さすがは傭兵と言った所か。」
HAH, HAH, HAH. I KNEW YOU WERE FAKING IT!

ラルフ 「チッ、何だ。ばれたのか！……まあ、そう言う事だな。」
SAW THROUGH US, HUH!

ハイデルン 「やはり貴様だったとはな……。ルガル！ 貴様の今後の目的は一体何だ！」
I THOUGHT IT WAS YOU! RUGAL! JUST WHAT ARE YOU PLANNING?!

ルガル 「フッ、私の崇高な趣味の邪魔をし、私に屈辱を味あわせた君達を生かしておく訳にはいかなかったのね。……そう。いって言えば復讐とも言うておこうか。」
ALWAYS IN THE WAY, HUH? THIS TIME, YOU WON'T GET OUT ALIVE!

ラルフ 「復讐だと！ ケッ、返り討ちにしてやるぜ！」
WE'LL JUST SEE ABOUT THAT, GARLIC BREATH!

ルガル 「ほう、自信たっぷりと言う訳か。よからう。だが、君達にはまず彼と戦っていたらこう！」
YOU SEEM QUITE CONFIDENT, BUT, YOU DON'T HAVE A CHANCE!

柴舟 「フッフッフ、お初にお目にかかります。どうです、わしと一つお手合せ願えぬかな？」
HEH, HEH, NICE TO MEET YOU, SHALL WE MIX IT UP?

ハイデルン 「む、お前は……！」
WHY YOU...!

クラーク 「知っているのですか？」
YOU KNOW HIM?!

ハイデルン 「確か、元草薙流伝承者であり、草薙京の父親でもある、草薙柴舟！ ルガルめ、彼を洗脳したのか！」
HE'S THE LEOAER OF THE KUSANAGIS, SAISHU KUSANAGI! RUGAL, YOU'VE BRAINWASHED HIM!

ルガル 「ハッハッハッ！ どうだ、またとない機会だろう。さあ、伝説の拳をたっぷりと味わってくれたまえ！」
DON'T BE SILLY. THERE WAS NOTHING TO WASH ANYWAY!

■ サイコンルジャーチーム

アテナ 「な、何?」
KYAH! WHAT?

チン 「こ、こりゃいかん！ ガスじゃ！」
OH NO! GAS!

ケンズウ 「しもた！ 貴……や……」
UH OH! A TRAP!

アテナ 「う、ここは……」
UH, WHERE ARE WE?

ルガル 「お目覚めかな、諸君。」
GOOD MORNING, MY HEROES!

チン 「やはりお主じゃったか！」
JUST AS I THOUGHT, RUGAL!

ルガル 「フッフッフ、その通りだ。早速で悪いのだが、間もなく諸君には死んでもらう事になるだろう。これは、私の崇高な趣味の邪魔をし、この私に屈辱を味あわせた君達へのプレゼントだ。」
HEH, HEH, THAT'S RIGHT. NOW, YOU MUST DIE! FOR RUINING MY PLANS, DEATH IS MY PRESENT TO YOU.

ケンズウ 「な、なんやえおっさん！ やれるもんならやってみやあ!!」
WHY, YOU FIENO!

ルガル 「ハッハッハッ！ まあ、落ち着きたまえ。君達にはまず彼と戦っていたらこう。」
FIENO? TAKE IT EASY, QUOLEY! ANO SAY "HI" TO MY HENCHMAN!

柴舟 「フッフッフ、お初にお目にかかります。ワシの名は草薙柴舟。どうです、わしと一つお手合せ願えぬかな？」
HEH, HEH, NICE TO MEET YOU, SHALL WE MIX IT UP?

アテナ 「草薙？ まさか、京さんか?」
KUSANAGI? NOT KYO'S...

チン 「どうやら邪悪に心を奪われた様じゃな！」
WAIT, HE'S POSSESSED WITH EVIL!

ルガル 「ハッハッハッ！ どうだ、またとない機会だろう。さあ、伝説の拳をたっぷりと味わってくれたまえ！」
HAH, HAH! KNOW MY POWER AND EAT THE FISTS OF LEGEND!

■ キムチーム

チヨイ 「な、何でヤンスか？」
WHAT IS GOING ON?

チャン	「なんてこった! こりゃガスだせ!」 IT'S GAS, STUPID!
キム	「しまった! 真か……」 OH NO. A TRAP!
キム	「う、ここは……」 UH DOODOH.
ルガル	「目覚めかね、諸君」 RISE AND SHINE, SLEEPY HEADS!
チョイ	「ル、ルガールのだんな! 今でヤンスよ。チャン!」 RUGAL! CHANG, GO AHEAD!
チャン	「おい! ルガールのだんな! オレ達を仲間……」 RUGAL, LET US JOIN YOU!
キム	「ルガル! やはり貴様だったのか!」 RUGAL! I THOUGHT IT WAS YOU!
ルガル	「フッフッフ、その通りだ。早速で悪いのだが、間もなく諸君には死んでもらう事になるだろう。これは、私の崇高な趣味の邪魔をし、この私に屈辱を味あわせた罪の償いだよ。」 IT'S ME, ALL RIGHT. BUT NOW YOU'LL DIE A SLOW, HORRIBLE DEATH! IT'S THE PRICE YOU PAY FOR THWARTING EVIL!
チョイ	「あつ、ちよつ、……」 HEY, WAIT…!
キム	「私は負けはしない! そして、お前の様な悪人を全て教育してやる!」 WE CAN'T LOSE TO A BADDIE LIKE YOU, GARLIC BREATHER!
ルガル	「ハッハッハッ。面白い。是非半ひたいものだ。だが、君達にはまず彼と戦っていただく事にしよう。」 CHILL, DUDE. FIRST, MEET MY FLUNKY.
柴舟	「フッフッフ。お初にお目にかかります。ワシの名は草薙柴舟。どうです、わしと一つお手合せ願えぬかな?」 SAISHU KUSANAGI'S THE NAME. SHALL WE FLAIL AWAY?
チャン	「あつ、あのぉ〜」 IF I COULD JUST HAVE A WORD WITH YOU!
キム	「草薙? まさか京君の……、そうか! ルガルめ、彼を洗脳したのか!」 KUSANAGI? KYO'S…! BRAINWASHED BY RUGAL!
ルガル	「ハッハッハッ! どうだ。またとない機会だろう。さあ、伝説の拳をたぶつと味わって来たまえ!」 WHAT DO YOU THINK? FACE THE MYTHIC FISTS OF FURY?
チャン・チョイ	「そ、そんなあ!」 HOLD ON HERE!

■女性格闘家チーム

マイ	「な、何、これ?」 HEY, IT'S BEAUTY MIST!
ユリ	「ガス? な、何で……!」 IT'S GAS, BIMBO!
キング	「し、しまった! 真か! く、くそ……」 A TRAP? AGAIN?
ユリ	「こ、ここは……」 WHERE ARE WE?
ルガル	「目覚めかね、お嬢さん達」 PRETTY, EVEN IN THE MORNING.
キング	「ルガル! 生きていたのか?」 RUGAL! YOU'RE ALIVE!
ルガル	「フッフッフ、私は不滅だよ。早速で悪いのだが、間もなく諸君には死んでもらう事になるだろう。これは、私の崇高な趣味の邪魔をし、この私に屈辱を味あわせた君達へのプレゼントだ。」 PERCEPTIVE AS ALWAYS! BUT YOU MUST DIE! A JUST DESERT FOR HINDERING MY EVIL PLANS!
マイ	「そんなに私達に恐ろしめられたいの? は〜ん、さては、あなたマゾね!」 DON'T YA THINK THAT'S TOO MUCH, I MEAN, DEATH?

ルガル	「ハッハッハッ! 面白い事を言うお嬢さん! 是非私の手で殺してやりたくなつたよ。だが、君達にはまず彼と戦っていただくこ〜」 CHARMING, TO THE LAST. I WISH I COULD DO IT MYSELF.
柴舟	「フッフッフ。お初にお目にかかります。ワシの名は草薙柴舟。どうです、わしと一つお手合せ願えぬかな?」 SAISHU KUSANAGI IS THE NAME. LET'S ENGAGE IN FULL CONTACT.
ユリ	「草薙? まさか、京さんの……!?」 HEY, DO YOU KNOW KYO?
マイ	「洗脳? そ、そんな!」 WOW, HE LOOKS BRAINWASHED—OR JUST STUPID!
キング	「く、汚いぞ! ルガル!」 RUGAL, YOU BEAST!
ルガル	「ハッハッハッ! 実に心地よい響きだよ。君達を殺した後は、前回の約束通り剥製にしてあげよう! では、行くぞ!」 "BEAST"? I LIKE THE RING TO THAT. YOUR MINE, KINGY. KISS, KISS.

■ライバルチーム

如月	「な、何だ! これは!?」 WHAT'S GOING ON?
ビリー	「ッ、ガスか!?」 IT'S BLEEDIN' GAS!
八神	「クッ」 GASP!
ビリー	「ウッ、こ、ここは……」 HEY, WHERE ARE WE?
ルガル	「目覚めかね、諸君」 WAKEY, WAKEY, SLEEPY HEADS!
ビリー	「き、貴様、ルガル!? やはり、貴様だったか!」 RUGAL! I KNEW YOU WERE BEHIND THIS!
ルガル	「フッフッフ。その通りだ。所で一つ私からの頼みなのだが、君達の様な野望を持った若者を私は必要としている。どうだ。私の下で働く気はないかね。」 PERCEPTIVE, TO THE LAST. HOW ABOUT WORKING FOR ME?
ビリー	「ケッ、あいにくオレの主人はあの方だけなんだよ!」 TDO BAD, PAL. I ONLY HAVE ONE BOSS!
如月	「私は、誰に仕える気もない!」 AND I WORK ONLY FOR ME!
八神	「つまらん。人に仕えるなど犬畜生のする事だ。」 I HATE BEING AN EMPLOYEE, GARLIC BREATH!
ビリー	「……フン、まあいい〜。とにかく、誰も貴様に仕えるつもりなどないと言う事だ!」 ANYWAY, THE ANSWER'S UP YOURS!
ルガル	「君達には失望したよ。もう少し賢いと思っていたのだが……。よからう。いささか勿体無いが、君達にはもう用はない。死にたまえ!」 YOU SADDEN ME. I THOUGHT YOU WERE SMARTER! VERY WELL. I'VE NO USE FOR YOU.
柴舟	「フッフッフ。ワシの名は草薙柴舟。どうです、わしと一つお手合せ願えぬかな?」 SAISHU KUSANAGI HERE. SHALL WE MIX IT UP?
八神	「草薙柴舟だ! フッ、お笑いだ、元草薙流伝承者がこんな所で何をしている。」 SAISHU KUSANAGI? WHAT BRINGS YOU HERE?
柴舟	「ほう、八神の小せがれか……。あのはなればうずがワシと勝負できる様になるとはな。ワシも歳を食う訳じゃ。」 HOW YOU'VE GROWN FROM A SNOT-NOSED KID!
八神	「フッ、戯れ言はあの世界ではよくいい。」 DON'T PUSH IT, FOSSIL FACE!
ルガル	「ハッハッハッ! いい見せ物だ! 伝説の拳闘士の戦いとくちまさせてもらおう!」 ENOUGH. DISPOSE OF THEM.

■ エディットチーム

キャラ① 「な、何?」
WHAT?

キャラ② 「こ、この煙は! ガス?」
WHAT'S THIS SMOKE? GAS!

キャラ③ 「クッ、か、身体が……」
AH-GASP! MY BODY...

キャラ④ 「こ、ここは……」
WHAT? WHERE IS THIS?

ルガル 「お目覚めかね、諸君」
RISE AND SHINE, SLEEPYHEAD.

キャラ② 「ル、ルガル!」
RUGAL!

ルガル 「フッフッフ、その通りだ。早速で悪いのだが、諸君には、私のビジネスに協力して頂こうと思う。」
YUP, BUT NOW IT'S TIME FOR YOU TO JOIN ME.

キャラ③ 「何?」
WHAT?

ルガル 「君達自身を最強の人間兵器として改造するのだ! そして、各国の主要機関に送り込み、暗殺・破壊・虐殺を行う。また、戦場に於いてもその力は、一般兵士数百人分にも相当するだろう! どうだ、私の手で君達はすばらしい商品となるのだよ。さて、ではまずその人間兵器の試作型と戦って頂こう。」
I'M GOING TO MAKE YOU INTO CYBORG WARRIORS. YOU'LL BETERRORS, ASSASSINATE, DESTROY, AND MASSACRE ENOUGH TALK. I'LL SHOW YOU WHAT I MEAN.

柴舟 「フッフッフ。お初にお目にかけます。ワシの名は草薙 柴舟。どうです、わしと一つお手合せ願えぬか?」
SAISHU KUSANAGI'S THE NAME. LET'S HAVE A LITTLE FUN, EH?

キャラ① 「まさか?」
I OON'T BELIEVE IT.

ルガル 「ハッフハッフ! その通りだ。彼は元草薙流伝承者、そして草薙家の父だ。異同然だった彼に、私が生きる道を与えてやったのだよ! これに負ける様では、どの連君達には商品価値はない! せいぜい期待に答えてくれたまえ!」
YOU'RE RIGHT! THE KUSANAGI CLAN LEADER AND KYO'S FATHER, I GAVE LIFE TO THIS CORPSE! SURRENDER OR DIE LIKE LEMMINGS!

オメガ・ルガル出現デモ

■ 主人公チーム

京 「おやじ!」
PAPA-SAN!

柴舟 「フッ、京が……。まだまだワシも修行が足りん様じゃ……。彼は頼んだぞ……京……!」
HEH, KYO, MY POWER WASN'T SO GREAT AFTER ALL. KILL HIM, KYO, AVENGE ME...!

京 「ルガル! 貴様……!」
RUGAL, YOU SLIME!!

ルガル 「フッフッフ。所詮は負け犬か……。拾ってやった恩も忘れよ……! が、まあ丁度いい。新たに手に入れたこの力! 今、ここで試てやろう!」
HEH, HEH, THE DEFEATED DOG BARKS LOUDEST! TASTE MY FURY! WOOOOOO...

■ 龍虎の拳チーム

柴舟 「フッ、さすがに経験流ですな。これで、生きて汚名をさらしていた私もやっと……。」
MY FATE WAS TO LOSE. I'M IMPRESSED.

ルガル 「フッフッフ! ここまでは敵ながらあつぱれ、よくやったと賞めてやる! だが、この新たな力を手に入れた私を倒す事ができるかな!」
HEH, HEH, YOU DID WELL. NOW YOU'LL FACE EVIL'S WRATH! WOOOOOO...

■ 銀狼伝説チーム

柴舟 「フッ、さすがですな。これで、生きて汚名をさらしていた私もやっと……。」
MY FATE WAS TO LOSE. I'M IMPRESSED.

ルガル 「フッフッフ! ここまでは敵ながらあつぱれ、よくやったと賞めてやる! だが、この新たな力を手に入れた私を倒す事ができるかな!」
YOU DID WELL, YOUNG ONES. BUT NOW, YOU'RE GOING TO FACE THE WRATH OF EVIL! WOOOOOO...

■ 怒チーム

柴舟 「フッ、さすがですな。これで、生きて汚名をさらしていた私もやっと……。」
AS I THOUGHT, OH, IT'S OVER...!

ルガル 「フッフッフ! ここまでは敵ながらあつぱれ、よくやったと賞めてやる! だが、この新たな力を手に入れた私を倒す事ができるかな!」
HMM, YOU FOUGHT WELL, I'LL GIVE YOU THAT! BUT, YOU CAN'T EVEN LIFT A FINGER TO ME! WOOOOOO...

■ サイコンソルジャーチーム

柴舟 「フッ、さすがですな。これで、生きて汚名をさらしていた私もやっと……。」
AS I THOUGHT, OH, IT'S OVER...!

ルガル 「フッフッフ……圧倒的な力の前には善も悪もない。力こそが正義なのだ。今からそれを教えてやろう!」
HMM, THE ONLY JUSTICE IS TOTAL POWER! NOW I'LL TEACH YOU THAT LESSON! WOOOOOO...

■ キムチーム

柴舟 「フッ、さすがですな。これで、生きて汚名をさらしていた私もやっと……。」
MY FATE WAS TO LOSE. I'M IMPRESSED.

ルガル 「フッフッフ……圧倒的な力の前には善も悪もない。力こそが正義なのだ。今からそれを教えてやろう!」
HEH, HEH, YOU DID WELL. BUT NOW, FACE EVIL'S WRATH! WOOOOOO...

■ 女性格闘家チーム

柴舟 「フッ、さすがですな。これで、生きて汚名をさらしていた私もやっと……。」
MY FATE WAS TO LOSE. I'M IMPRESSED.

ルガル 「フッフッフ! ここまでは敵ながらあつぱれ、よくやったと賞めてやる! だが、この新たな力を手に入れた私を倒す事ができるかな!」
HEH, HEH, YOU DID WELL. BUT NOW, FACE EVIL'S WRATH, TOOTSIES! WOOOOOO...

■ ライバルチーム

柴舟 「フッ、おぬし達に負けるとは。これもまた運命か……!」
SADLY, MY FATE WAS TO LOSE.

ルガル 「フッフッフ! ここまでは敵ながらあつぱれ、よくやったと賞めてやる! だが、この新たな力を手に入れた私を倒す事ができるかな!」
HEH, HEH, YOU DID WELL. BUT NOW, FACE EVIL'S WRATH! WOOOOOO...

■ エディットチーム

柴舟 「フッ、さすがですな。これで、生きて汚名をさらしていた私もやっと……。」
MY FATE WAS TO LOSE. I'M IMPRESSED.

ルガル 「フッフッフ! すばらしい! 期待通りの商品だ! その力! 私の力をもって手に入れてくれる!」
HEH, HEH, YOU DID WELL FOR A PRODUCT. BUT NOW, YOU'RE GOING TO GIVE ME YOUR POWER! WOOOOOO...

声優の部屋

『KOF'95』の各キャラクターの声を担当した声優のみなさんを紹介しよう。つぎのページにそれぞれの所属事務所の住所を掲載しておいたので、ファンレターを送ってみるのもいいぞ。



野中 政宏
(のなか まさひろ)

担当キャラ 草薙 京
生年月日 昭和43年10月15日
血液型 A型
出身地 広島県
身長・体重 178cm・75kg
所属 T・T・B
(大阪テレビタレントビューロー)
特技 国内B級ライセンス
(たいたい、ジムカーナに挑戦中)
趣味 モータースポーツ観戦(過去7年間
112戦のVTRを持つ1オタク)、
陸上競技(短距離)

おもな出演作品
日本盛、玉姫殿R-CM
NTTテレホンシステム紹介VP



白井 雅基
(うすい まさき)

担当キャラ 大門 五郎、リョウ・サカザキ
生年月日 昭和39年10月8日
血液型 A型
出身地 奈良県
身長・体重 178.5cm・62kg
所属 T・T・B
(大阪テレビタレントビューロー)
特技 楽器演奏(ギター、ベース)
趣味 音楽鑑賞(ジャズ、フュージョン)、
映画鑑賞

おもな出演作品
OCCNニュースキャスター
千葉TV「あんな旅こんな旅」
TVO「西川きよしの大阪探検」
KBS「宇宙のロマン」



津田 英治
(つだ えいじ)

担当キャラ タクマ・サカザキ
生年月日 昭和23年8月23日
血液型 不明
出身地 大阪府
身長・体重 177cm・65kg
所属 T・T・B
(大阪テレビタレントビューロー)
特技 ゴルフ
趣味 スキーバダイビング、釣り

おもな出演作品
サンTV「姫路の広場」
BBC「近江の街道」
YTV「これが問題土曜8時」
ABC「晴れときどきたかじん」
CM(松下電器、阪急電鉄等)多数



前塚 厚志
(まえづか あつし)

担当キャラ 二階堂 紅丸、ラルフ、
チョイ・ボンゲ
生年月日 昭和37年3月19日
血液型 A型
出身地 大阪府
身長・体重 166cm・70kg
所属 T・T・B
(大阪テレビタレントビューロー)
特技 テレゲーム
趣味 作詞、作曲、録音構成、鉄道模型、
パソコン

おもな出演作品
OBC「ブンブンリクエスト」
MBS「週刊テレビのツボ」
KTV「快進みちゃんねる」



稲毛 一弘
(いなげ かずひろ)

担当キャラ ロバート・ガールシア
生年月日 昭和42年7月7日
血液型 O型
出身地 大阪府
身長・体重 179cm・55kg
所属 T・T・B
(大阪テレビタレントビューロー)
特技 ディスコDJ
趣味 音楽鑑賞(CD、レコード1500枚)、
スノーボード、マウンテンバイク、
スポーツ観戦(アメフト)

おもな出演作品
U-SEN「LIVE・U・LINE」
U-SEN「DJバラエティ」
KissFM「バールサンドリオン」



橋本 さとし
(はしもと さとし)

担当キャラ テリー・ボガード、
キム・カップファン
生年月日 昭和41年4月26日
血液型 O型
出身地 大阪府枚方市
身長・体重 184cm・77kg
所属 リコモーション
(劇団☆新感線)
特技 スキー、手品、火を吹く
趣味 愛車ハレーに乗ること

おもな出演作品
NHK「包丁いっばん
——夢、見てますか——」(レギュラー)
電台「ロッキーホラーショウ」
ラジオCM「NTT DoCoMo」レギュラー

ファンレターのあて先

株アーツビジョン

〒151 東京都渋谷区代々木1-14-11 メンソフルーリー101

株青二プロダクション

〒107 東京都港区南青山2-11-14 イチズビル2F～5F



難波 圭一
(なんば けいち)

担当キャラ アンディ・ボガード
生年月日 8月26日
血液型 AB型
出身地 山口県岩国市
身長・体重 168cm・57kg
所属 青二プロダクション
特技 歌、山口弁、広島弁
趣味 ゴルフ

おもな出演作品

鬼神童子ZENKI(紅蓮)
タッチ(上杉和也)
美少女戦士セーラームーンS(海野ぐりお)
機動戦士Zガンダム(カッ・コバヤシ)
NHK教育「ふえはうたう」(お兄さん)



新居 利光
(あらい としみつ)

担当キャラ ハイデルン、草薙 柴舟、
オメガ、ルガール
生年月日 昭和23年3月14日
血液型 不明
出身地 大阪府
身長・体重 170cm・62kg
所属 T・T・B
(大阪テレビタレントビューロー)

特技

ギター
趣味 クラシック、オーディオ、料理、
ビデオカメラ、散歩、シャンソン

おもな出演作品

KissFM「トウィンクルメロウ」
ABC「世界の逸品」
MBS「カラオケミッドナイト」



長崎 萌
(ながさき もえ)

担当キャラ 麻宮 アテナ
生年月日 昭和53年6月21日
血液型 B型
出身地 長崎県
身長・体重 153cm・41kg
B・W・H 82・56・84
所属 エルスタッフプロモーション
特技 剣道3級、水泳3級

趣味

手芸、読書、陸上(走ること)

おもな出演作品

パソコンゲーム「イメージガール」コンテスト、
グランプリ受賞
朝倉薫演劇団「ミッドナイトフアラートレイン」
出演(天神お柔役)



檜山 修之
(ひやま のぶゆき)

担当キャラ ジョー・ヒガシ
生年月日 昭和42年8月25日
血液型 A型
出身地 広島県
身長・体重 166cm・57kg
所属 アーツビジョン
特技 なし
趣味 歴史関係の本を読む、旅行

おもな出演作品

キャプテン翼J(日向次郎)
銀河戦国群雄伝ライ(竜我 雲)
勇者特急マイトガイン(旋風寺 舞人)
幽☆遊☆白書(飛影)
五星戦隊ダイレンジャー(神風大将)



島 よしり
(しま よしり)

担当キャラ クラーク、チャン・コーバン、
如月 影二
生年月日 昭和30年7月20日
血液型 不明
出身地 大阪府
身長・体重 170cm・60kg
所属 T・T・B
(大阪テレビタレントビューロー)

特技

演劇
趣味 読書(演劇評論 一般評論 落語
戯曲)、映画、音楽鑑賞

おもな出演作品

KTV「土曜大好き830生CM」
YTV「ワニの心」
劇団「午前八時の太陽」主宰



矢野 栄路
(やの えいじ)

担当キャラ シイ・ケンスウ
生年月日 昭和40年4月25日
血液型 A型
出身地 大分県
身長・体重 170cm・58kg
所属 T・T・B
(大阪テレビタレントビューロー)

特技

中型自動車二輪免許
趣味 芝居、物置き、音楽鑑賞、読書

おもな出演作品

ニュース(FMO)
ドラマシアター (KISSFM)
ABC「ナイトQ」
ABC「へかこの自選時間」
BBC「高校野球地区大会」リポーター

株エラストッププロモーション

〒164 東京都中野区本町3-26-36 窪田ビル

株大阪テレビタレントビューロー

〒550 大阪府大阪市西区初本町1-6-5 電通初別館4F



西村 寿一

(にしむら としかず)

担当キャラ チン・ゲンサイ
生年月日 昭和38年1月1日
血液型 O型
出身地 大阪府
身長・体重 177cm・55kg
所属 T・T・B
(大阪テレビタレントビューロー)
特技 4級小型船舶免許
趣味 競馬、釣り、音楽鑑賞、スキー、
ゴルフ、ダンス、ジェットスキー

おもな出演作品

KBS「露口あきらのフレッシュモーニング」
OHK「TAMAGO ジャーナル」
OHK「ミッドナイトアクセス」
OBC「日曜ポップス天国」



曾木 亜古弥

(そぎ あこや)

担当キャラ 不知火 舞
生年月日 昭和43年9月27日
血液型 B型
出身地 京都府長岡京市
身長・体重 158cm・48kg
B・W・H 78・61・88
所属 リコモーション
(劇団そとばこまち)
特技 ジャズダンス、タップダンス、
少林寺拳法初段

趣味

お菓子作り、編み物、詩作

おもな出演作品

MBS「FM399」
NHK「京ふたり」(レギュラー)
フジテレビ「銭形平次」



安井 邦彦

(やすい くにひこ)

担当キャラ 八神 庵
生年月日 昭和35年12月12日
血液型 A型
出身地 愛知県
身長・体重 183cm・72kg
所属 81プロデュース
特技 フォークギター
趣味 音楽鑑賞、ウォーキング、
オートバイ(今はお休み)

おもな出演作品

TBS「ニュース23」ナレーション
ビデオ「ドミニオン」
ビデオ「オーガス02」
ビデオ「流血の絆 野望編」
TX「銀河戦国群雄伝ライ」



ほりえ かおり

(ほりえ かおり)

担当キャラ ユリ・サカザキ
生年月日 昭和46年7月12日
血液型 O型
出身地 大阪府
身長・体重 152cm・47kg
B・W・H 80・63・88
所属 T・T・B
(大阪テレビタレントビューロー)
特技 POP/ロッククリエイター技能審査3級、
全日本スキー連盟公認SAJ3級、
漢字検定1級
趣味 演劇、音楽、美術、舞台鑑賞

おもな出演作品

ABC「ウシツリクエストABC」
U-SEN「ポビュラーBEST」



生駒 治美

(いこま はるみ)

担当キャラ キング
生年月日 2月5日
血液型 A型
出身地 大阪府大阪市
身長・体重 162cm・47kg
B・W・H 80・58・85
所属 T・T・B
(大阪テレビタレントビューロー)
特技 小型4級船舶
趣味 映画、美術、写真、音楽鑑賞、
英会話、スキー、テニス、
ジャズダンス、ダイビング、

おもな出演作品

BBC「ふれあい夢街道」
U-SEN「今日のアーティスト」



生瀬 勝久

(なませ かつひさ)

担当キャラ ビリー・カーン
生年月日 昭和35年10月13日
血液型 O型
出身地 兵庫県西宮市
身長・体重 178cm・70kg
所属 リコモーション
(劇団そとばこまち座長)
特技 回し蹴り
趣味 釣り

おもな出演作品

映画「トキワ荘の青春」('96春公開予定)
NHK「土曜ドラマ・カンパニー」('96年2月)
舞台・NODA MAP「罪と罰」
舞台・銀座センシ劇場「ハムレット」
他テレビ、CM、舞台等多数

VOICE COLLECTION

「KOF'95」のゲーム中に使われているボイスの一覧表がコレだ。なお、餓狼伝説チーム+舞は「餓狼3」、龍虎の拳チーム+ユリ&キング&影二は「龍虎2」、キム&ビリーは「餓狼SPECIAL」のボイスを流用している。

主人公チーム

■草薙 京 声優：野中政宏

① いくぜ!	スタート
② フッ!	弱攻撃
③ オラッ!	強攻撃
④ フッ、オラ!	投げ技
⑤ 食らえ!	必殺技「闇払い」
⑥ オウリャア!	必殺技「鬼焼き」
⑦ テヤッ!	必殺技「轢車」
⑧ オウリャア! 燃えろオ!	必殺技「琴月 陽」
⑨ 食らい……やがれ!!	超必殺技「大蛇薙」
⑩ ウッ!	ダメージ(弱)
⑪ クッ!	ダメージ(弱)
⑫ うあっ!	ダメージ(強)
⑬ うわあああああ……	KO
⑭ ふううううん……!	パワータメ
⑮ チッチッチッチ	挑発
⑯ フンッ!	攻撃避け
⑰ ヘヘ……燃えたら?	勝利①
⑱ オレの……勝ちだ	勝利②

■二階堂紅丸 声優：前塚厚志

① (音なし)	スタート
② ヘヤッ!	弱攻撃
③ シュッ!	強攻撃
④ フッ、ヘヤッ!	投げ技
⑤ フンッ!	必殺技「居合い蹴り」
⑥ らいじんけん!	必殺技「雷切拳」
⑦ しんくう、かたてごま!	必殺技「真空片手袖」
⑧ はんどウ……、さんだんげり!	必殺技「反動三段蹴り」
⑨ らいこうけん!	超必殺技「雷光拳」
⑩ チッ!	ダメージ(弱)
⑪ フッ!	ダメージ(弱)
⑫ オウッ!	ダメージ(強)
⑬ このオレがあああ!!	KO
⑭ フウンンンンン!	パワータメ
⑮ フッ!(軽く笑う感じ)	挑発
⑯ Fyuu!	攻撃避け
⑰ Thank you!	勝利①
⑱ (落着音)	勝利②

■大門五郎 声優：臼井雅基

① うりゃあッ!	スタート
② ファッ!	弱攻撃
③ うぁ!	強攻撃
④ ふんッ!	投げ技(つかんだとき)
⑤ おう!おう!おう!おう!	投げ技「十字締め」
⑥ ふんりゃあ!	投げ技「轢車/送り足払い」
⑦ ふんッ!ごまあ!	必殺技「地雷震」
⑧ どおりゃあッ!	必殺技「超大外刈り」
⑨ ふうんッ!	必殺技「天地返し」
⑩ ふんりゃあ!	必殺技「切り株返し/雲つかみ投げ」
⑪ とおわあ〜!	超必殺技「地獄極楽落とし」
⑫ あッ!	ダメージ(弱)
⑬ むうッ!	ダメージ(弱)
⑭ むうふッ!	ダメージ(強)

⑮ なんとおお……	KO
⑯ うううううッ!	パワータメ
⑰ うりゃあッ!	挑発
⑱ むんッ!	攻撃避け
⑲ (爆発音)	勝利①
㉑ むおおおおお〜!	勝利②

龍虎チーム

■リョウ・サカザキ 声優：臼井雅基

① オラオラ!	スタート
② ヘヤッ!	弱攻撃
③ とあッ!	強攻撃
④ とあッ、はッ!	投げ技
⑤ ごこうけん	必殺技「虎壇拳」
⑥ ひえんしつぷうきやく	必殺技「飛燕疾風脚」
⑦ ざんれつけん	必殺技「暫烈拳」
⑧ はおうしょうこうけん	必殺技「霸王翔吼拳」
⑨ うあッ!	ダメージ(弱)
⑩ ううッ!	ダメージ(強)
⑪ うわーッ!	KO
⑫ めん!	パワータメ
⑬ オラオラ!	挑発
⑭ てッ!	攻撃避け
⑮ おお〜ッ!	勝利①
⑯ おお〜ッ!	勝利②

■ロバート・ガルシア 声優：稲毛一弘

① どないしたんや?	スタート
② たッ!	弱攻撃
③ つあッ!	強攻撃
④ つあッ、つあッ!	投げ技
⑤ りゅうげきけん	必殺技「龍撃拳」
⑥ ひえん、しつぷうきやく	必殺技「飛燕疾風脚」
⑦ げんえいきやく	必殺技「幻影脚」
⑧ ひえん、りゅうじんきやく	必殺技「飛燕龍神脚」
⑨ はおうしょうこうけん	必殺技「霸王翔吼拳」
⑩ あッ!	ダメージ(弱)
⑪ うおッ!	ダメージ(強)
⑫ ああーッ!	KO
⑬ とおおーッ!	パワータメ
⑭ どないしたんや?	挑発
⑮ たッ!	攻撃避け
⑯ まあ、ざっとこんなもんや	勝利①
㉑ (コインをはじく)	勝利②

■タクマ・サカザキ 声優：津田英治

① かかってこめが!	スタート
② とおッ!	弱攻撃
③ かあッ!	強攻撃
④ とおッ、かあッ!	投げ技
⑤ ごこうけん	必殺技「虎壇拳」
⑥ ひえんしつぷうきやく	必殺技「飛燕疾風脚」
⑦ しょうらんきやく	必殺技「翔乱脚」
⑧ ざんれつけん	必殺技「暫烈拳」
⑨ はおうしょうこうけん	必殺技「霸王至高拳」
⑩ うッ!	ダメージ(弱)

① うあつ!	ダメージ(強)
② うおーっ!	KO
③ んんーっ!	パワータメ
④ かかってこぬか!	挑発
⑤ ふんっ!	攻撃避け
⑥ 未熟者めが!	勝利①
⑦ イヤアアアッ!	勝利②

獣狼伝説チーム

■ テリー・ボガード 声優：橋本さとし

① ヘイ、カモンカモン!	スタート
② フッ!	弱攻撃
③ ファッ!	強攻撃
④ ハッ!	投げ技
⑤ バーンナックル!	必殺技「バーンナックル」
⑥ パワーウェイブ!	必殺技「パワーウェイブ」
⑦ クラックシュート!	必殺技「クラックシュート」
⑧ ライジングタックル!	必殺技「ライジングタックル」
⑨ パワー、ダーク!	必殺技「パワーダーク」
⑩ パワーゲイザー!	超必殺技「パワーゲイザー」
⑪ グッ!	ダメージ(弱)
⑫ ウアアッ!	ダメージ(強)
⑬ ウアアアッ!	KO
⑭ ハアアッ!	パワータメ
⑮ ヘイ、カモンカモン!	挑発
⑯ フッ!	攻撃避け
⑰ OK!	勝利①
⑱ (ズボンをはたく)	勝利②

■ アンディ・ボガード 声優：難波圭一

① フッ	スタート
② セヤッ!	弱攻撃
③ テヤアッ!	強攻撃
④ セヤッ! テヤッ!	投げ技
⑤ さんえいけん!	必殺技「斬影拳」
⑥ ひしょうけん!	必殺技「飛翔拳」
⑦ しょうりゅうだん!	必殺技「昇龍弾」
⑧ テヤアアッ!	必殺技「空破弾」
⑨ ちやう、れつぱだん!	超必殺技「超殺破弾」
⑩ グッ!	ダメージ(弱)
⑪ グワッ!	ダメージ(強)
⑫ グワアアアッ!	KO
⑬ ハアアッ!	パワータメ
⑭ フッ	挑発
⑮ フッ!	攻撃避け
⑯ ヨンッ!	勝利①
⑰ シュッ!	勝利②

■ ジョー・ヒガン 声優：檜山修之

① サクサクいげえ	スタート
② シュッ!	弱攻撃
③ ティッ!	強攻撃
④ ティッ、ティッ!	投げ技
⑤ ハリケーンッ、アップバアッ!	必殺技「ハリケーンアップバー」
⑥ スラッシュキック!	必殺技「スラッシュキック」
⑦ タイガーキック!	必殺技「タイガーキック」
⑧ オラオラ!	必殺技「黄金のかかと」
⑨ スクリューッ、アップバアッ!	超必殺技「スクリューアップバー」
⑩ イッ!	ダメージ(弱)
⑪ テェッ!	ダメージ(強)
⑫ グワアアッ!	KO
⑬ ファンシー!	パワータメ
⑭ オラオラ!	挑発
⑮ シッ!	攻撃避け
⑯ うおっしやへ!	勝利①
⑰ ガッハッハッ……!	勝利②

怒チーム

■ ハイデルン 声優：新居利光

① (音声なし)	スタート
② フッ!	弱攻撃
③ フッ!	強攻撃
④ フッ、ハッ!	投げ技
⑤ KILL!	必殺技「ムーンスラッシャー」
⑥ ムンッ!	必殺技「クロスカタール」
⑦ ハッ!	必殺技「ネックローリング」
⑧ ストーム、プリンガー!	必殺技「ストームプリンガー」
⑨ GO TO HELL!	超必殺技「ファイナルプリンガー」
⑩ ムッ!	ダメージ(弱)
⑪ ヌッ!	ダメージ(弱)
⑫ んおっ!	ダメージ(強)
⑬ んのおお……!	KO
⑭ ムウウウウへ!	パワータメ
⑮ ファン!	挑発
⑯ ハッ	攻撃避け
⑰ (音声なし)	勝利①
⑱ (音声なし)	勝利②

■ ラルフ 声優：前塚厚志

① (音声なし)	スタート
② ハッ!	弱攻撃
③ ファン!	強攻撃
④ ハッ、ウリヤへ!	投げ技
⑤ オリヤリヤリヤへ!	必殺技「バルカンパンチ」
⑥ どりゃあ!	必殺技「アルゼンチンバックブリーカー」
⑦ ファイヤー!!	超必殺技「バリバリバルカンパンチ」
⑧ ウッ!	ダメージ①(弱)
⑨ テッ!	ダメージ②(弱)
⑩ むうあッ!	ダメージ③(強)
⑪ くっそおおおッ……!!	KO
⑫ ハアアアア!	パワータメ
⑬ フ……!	挑発
⑭ ファン!	攻撃避け
⑮ イエイ	勝利①
⑯ ウオオオへ!	勝利②

■ クラウ 声優：島よしのり

① (音声なし)	スタート
② ファン!	弱攻撃
③ てやあッ	強攻撃
④ ウォリアア!	投げ技
⑤ オリヤアア!	必殺技「バルカンパンチ」
⑥ トリアア!	必殺技「スーパーアルゼンチンバックブリーカー」
⑦ オリヤアア!	超必殺技「ウルトラアルゼンチンバックブリーカー」
⑧ ウッ!	ダメージ(弱)
⑨ フッ	ダメージ(弱)
⑩ グッ!	ダメージ(強)
⑪ しまったあああああ……!	KO
⑫ オオオオオオ!!	パワータメ
⑬ ヘッ、カモン!	挑発
⑭ ハッ!	攻撃避け
⑮ ヘー!	勝利①
⑯ (音声なし)	勝利②

サイコンルジャーチーム

■ 麻宮アテナ 声優：長崎 萌

① アテナ、いさよへす!	スタート
② ヤッ!	弱攻撃

③ えいっ!	強攻撃
④ ヤッ、ヤァー!	投げ技
⑤ サイコボ〜ル!	必殺技「サイコボールアタック」
⑥ フェニックス、アロー!	必殺技「フェニックスアロー」
⑦ えーい!	必殺技「サイコフレクター」
⑧ サイコヘッド!	必殺技「サイコヘッド」
⑨ はああああ!	超必殺技 「シャイングクリスタルビット」
⑩ いっけえ〜!	超必殺技「クリスタルシュート」
⑪ あっ!	ダメージ(弱)
⑫ んあっ!	ダメージ(強)
⑬ さやあああ!	KO
⑭ はああああ!	パワータメ
⑮ ふわあ〜あ……	挑発
⑯ はっ!	攻撃避け
⑰ やあったあ〜! グ〜!	勝利①
⑱ いえ〜い! カンベキ!	勝利②

■ シイ・ケンスウ 声優：矢野栄路

① むぐっ、むぐっ、ほなやるか!	スタート
② ヤッ!	弱攻撃
③ テヤッ!	強攻撃
④ ヤッ、テヤッ!	投げ技
⑤ ちゅうきゅうだん(超球弾)や!	必殺技「超球弾」
⑥ りゅうぐさく(龍騎砕)や!	必殺技「龍騎砕」
⑦ ヨッ!ハッ!ウリッ!	必殺技「龍運牙」
⑧ どないやあ!	超必殺技「神龍天舞脚」
⑨ クッ!	ダメージ(弱)
⑩ ウッ!	ダメージ(強)
⑪ んな、アホなあああ!	KO
⑫ ウリッアッ!	パワータメ
⑬ 何やってんねん!	挑発
⑭ フッ!	攻撃避け
⑮ よっ、やったで!	勝利①
⑯ まだまだ修行が足らんあ	勝利②

■ チン・ゲンサイ 声優：西村寿一

① ヒック!	スタート
② ホッ!	弱攻撃
③ ホリャッ!	強攻撃
④ まあ、飲め飲め!	投げ技「強飲酒」
⑤ どんこりやせ!	投げ技「逆脚投げ」
⑥ よっこらせっ!	必殺技「回転の空突拳」
⑦ ばれっ!	必殺技「鳳凰脚」
⑧ あっほいな!	新必殺技「柳葉蓮葉」
⑨ どうじゃあ〜!	超必殺技「轟爆炎炮」
⑩ ウホッ!	ダメージ(弱)
⑪ フギッ!	ダメージ(強)
⑫ 何としたことじゃああ!	KO
⑬ んぐんぐんぐんぐん	パワータメ
⑭ どじゃ? どじゃ?	挑発
⑮ ひよと!	攻撃避け
⑯ んぐんぐん、ヒック!	勝利①
⑰ ルンルン、ヒック、ルンルン……	勝利②

キムチーム

■ キム・カッファン 声優：橋本さとし

① フウ……	スタート
② アチャョー!	弱攻撃
③ アチャョー!	強攻撃
④ ハアッ、アチャョー!	投げ技
⑤ はんげつざん!	必殺技「半月斬」
⑥ ひえんざん!	必殺技「飛燕斬」
⑦ アタッ、タタタッ	必殺技「鳳凰脚」
⑧ アタタタタ……	超必殺技「鳳凰脚」
⑨ オアッ!	ダメージ(弱)

⑩ ウーッ!	ダメージ(強)
⑪ ウアッ!	KO
⑫ ハアッ!	パワータメ
⑬ ホウ……	挑発
⑭ ハアッ!	攻撃避け
⑮ フンッ!	勝利①
⑯ フンッ!	勝利②

■ チャン・コーハン 声優：島よしのり

① (鉄球に頭突き)ふん〜が〜!	スタート
② フンッ!	弱攻撃
③ ドリャァ!	強攻撃
④ フンッ!	投げ技
⑤ ぬうううう!	必殺技「鉄球大回転」
⑥ ぬおりやああ!	必殺技「鉄球粉碎拳」
⑦ ひえんざん!	必殺技「鉄球飛燕斬」
⑧ ホッ	ダメージ(弱)
⑨ プホッ!	ダメージ(弱)
⑩ ブッ	ダメージ(強)
⑪ ふううわああ!	KO
⑫ ブムムムム……	パワータメ
⑬ ガッハッハッハッ	挑発
⑭ うは〜!	攻撃避け
⑮ ふん〜が〜	勝利①
⑯ フ〜ン、フ〜ンフ〜ン	勝利②

■ チョイ・ボンゲ 声優：前塚厚志

① ホイホイホイホイ!	スタート
② ヒョッ!	弱攻撃
③ ヒャウッ!	強攻撃
④ ウヒョ、ヒョヒョ	投げ技「龍翼利」
⑤ ウッキ〜!	必殺技「飛翔空裂斬」
⑥ 斬るでやんす〜!!	必殺技「竜巻疾風斬」
⑦ 勝利でやんす〜!	必殺技「旋風飛猿刺突」
⑧ ウキキキキキキ!	必殺技「飛翔脚」
⑨ ヒョッ!	ダメージ(弱)
⑩ ウヒョ!	ダメージ(弱)
⑪ ウヒャウ!	ダメージ(強)
⑫ 負けたでやんすウウウ……	KO
⑬ ムヒョヒョヒョヒョ	パワータメ
⑭ ホイホイホイホイ!	挑発
⑮ ウヒョッ	攻撃避け
⑯ 勝ちでやんす!	勝利①
⑰ か〜い!か〜ん♥	勝利②

女性格闘家チーム

■ ユリ・サカザキ 声優：ほりえかおり

① こっち、こっち!	スタート
② はっ!	弱攻撃
③ えいっ!	強攻撃
④ はっ、えいっ!	投げ技
⑤ こおうれん!	必殺技「虎爆拳」
⑥ サイファ〜!	必殺技「碎破」
⑦ らいおうれん!	必殺技「雷爆拳」
⑧ こんのお〜!	必殺技「百烈びんた」
⑨ はおうしょうこうへん!	必殺技「霸王翔吼拳」
⑩ ひえんほうおうきゃく!	超必殺技「飛燕鳳凰脚」
⑪ あっ!	ダメージ(弱)
⑫ ああッ!	ダメージ(強)
⑬ ああ——!	KO
⑭ やああああッ!	パワータメ
⑮ こっち、こっち!	挑発
⑯ はっ!	攻撃避け
⑰ ん? よううッ!	勝利①
⑱ よううッ!	勝利②

■ 不知火 舞 声優：曾木亜古弥

① どうしたの?	スタート
② ハアッ!	弱攻撃
③ タアッ!	強攻撃 必殺技「ムササビの舞」
④ ハッ! ヤッ!	投げ技
⑤ かちようせん!	必殺技「花嫁扇」
⑥ りゅうえんぶ!	必殺技「龍炎舞」
⑦ なああーッ!	必殺技「必殺忍蜂」
⑧ とおあーッ!	超必殺技「超必殺忍蜂」
⑨ アン!	ダメージ(弱)
⑩ キャアッ!	ダメージ(強)
⑪ キャアアアアーッ!	KO
⑫ ヤッ!	パワータメ
⑬ どうしたの?	挑発
⑭ ハアッ!	攻撃避け
⑮ よっ、にっぽんいちい〜!	勝利①
⑯ ふ〜、アセがいちゃった	勝利②

■ キング 声優：生駒治美

① カモン、ベイビー	スタート
② ハッ!	弱攻撃
③ トオッ!	強攻撃
④ ハッ、トオッ!	投げ技
⑤ ベノムストライク!	必殺技「ベノムストライク」
⑥ トルネードキック!	必殺技「トルネードキック」
⑦ トラップショット!	必殺技「トラップショット」
⑧ ダブルストライク!	必殺技「ダブルストライク」
⑨ トオッ!	超必殺技「リリュージョンダンス」
⑩ ウッ!	ダメージ(弱)
⑪ アアッ!	ダメージ(強)
⑫ アアアアアアアッ!	KO
⑬ ハアアアアアア!	パワータメ
⑭ カモン、ベイビー	挑発
⑮ ハッ!	攻撃避け
⑯ フンッ、懐けない!	勝利①
⑰ フンッ、懐けない!	勝利②

ライバルチーム

■ 八神 庵 声優：安井邦彦

① すぐ楽にしてやる	スタート
② フッ	弱攻撃、投げ技「逆剥ぎ」
③ ハアッ	強攻撃
④ フッ、邪魔だ!	投げ技「扇風」
⑤ どうした!?	必殺技「闇払い」
⑥ ほああッ!	必殺技「鬼焼き」
⑦ ホッ、フッ、ハアッ!	必殺技「葵花」
⑧ ごおおあ! 死ね!!	必殺技「琴月 陰」
⑨ 遊びは、終わりだ!	超必殺技「八稚女」
⑩ クッ	ダメージ(弱)
⑪ フウッ!	ダメージ(強)
⑫ このままでは終わらんぞおお!	KO
⑬ フウウウウウ!	パワータメ
⑭ オレがこわいのか!?	挑発
⑮ ムダだ	攻撃避け
⑯ そのまま死ね!	勝利①
⑰ フフフフッ、ハッハッハッハッ、ハアッハッハッハッハッ!	勝利②

■ 如月影二 声優：島よしのり

① (腕を振り回す)	スタート
② ダアッ!	弱攻撃
③ テアッ!	強攻撃
④ ダアッ!	投げ技
⑤ かすみざり!	必殺技「霞み斬り」
⑥ りゅうえいじん!	必殺技「流影陣」

⑦ きこうほう!	必殺技「気孔砲」
⑧ ざんてつ!	必殺技「新鉄波」
⑨ ざんてつとうろくけん!	超必殺技「新鉄燈籠拳」
⑩ アッ!	ダメージ(弱)
⑪ ウウッ!	ダメージ(強)
⑫ うおおーッ!	KO
⑬ ふううーん!	パワータメ
⑭ かかってきな!	挑発
⑮ テアッ!	攻撃避け
⑯ フンッ、笑止!	勝利①
⑰ (音声なし)	勝利②

■ ビリー・カーン 声優：生瀬勝久

① ヘイヘイヘイ!	スタート
② ホウッ!	弱攻撃
③ ヘアッ!	強攻撃
④ ホウッ!	投げ技
⑤ アーオッ!	必殺技「三節棍中段打ち」
⑥ アーオッ!	必殺技「雀落とし」
⑦ イヤアッ!	必殺技「旋風棍」
⑧ イヤアッ!	必殺技「旋風飛翔棍」
⑨ イヤアッ!	超必殺技「超火炎旋風棍」
⑩ オアッ!	ダメージ(弱)
⑪ オアッ!	ダメージ(強)
⑫ フウオアッ!	KO
⑬ イヤー!	パワータメ
⑭ ヘイヘイヘイ!	挑発
⑮ ホウッ!	攻撃避け
⑯ (音声なし)	勝利①
⑰ (音声なし)	勝利②

■ 草薙柴舟 声優：新居利光

① むん!	スタート
② んっ!	弱攻撃
③ ふうんっ!	強攻撃
④ んっ、どうじゃ!	投げ技
⑤ 散れい!	必殺技「闇払い」
⑥ むうん!	必殺技「鬼焼き」
⑦ (音声なし)	必殺技「神懸」
⑧ これで、終わりじゃあ!!	超必殺技「大蛇薙」
⑨ んっ!	ダメージ(弱)
⑩ んっ!	ダメージ(強)
⑪ んっ、あああああ!	KO
⑫ むうううううん!	パワータメ
⑬ よそ見はいかなあ!	挑発
⑭ 甘いっ!	攻撃避け
⑮ 火遊びは危険じゃぞ!	勝利

■ オメガ・ルガル 声優：新居利光

① フンッ!	スタート
② フッ!	弱攻撃
③ むうんっ!	強攻撃
④ フッ、フッ!	投げ技
⑤ レッブウケン!	必殺技「烈風拳」
⑥ カイザー、ウェーブ!	必殺技「カイザーウェーブ」
⑦ ジェノサイド、 Cutter!	必殺技「ジェノサイドCutter」
⑧ 死ぬ!	超必殺技「ギガンテックプレッシャー」
⑨ ムッ!	ダメージ(弱)
⑩ んッ!	ダメージ(強)
⑪ なにい?	ダメージ(強)
⑫ ぐわあああああ!!	KO
⑬ ムウウウウ	パワータメ
⑭ フンッ!	挑発
⑮ フンッ!	攻撃避け
⑯ フッハッハッハッ……!	勝利①
⑰ うおおおおッ!	勝利②

禁断の章

禁断の章へようこそ。開発中に書かれた原画、落書き、メモ書きを、“史上最厚”の30ページ

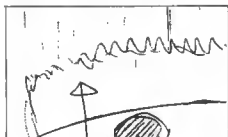
でお送りする。ちまたではキャラ予想が行なわれているという集中スペシャルも健在である。

ボツ案&ボツ原画集

ゲームには採用されなかった仕様を紹介する。もちろん、これらはボツ仕様のうちのごく一部だ。

オープニング案①

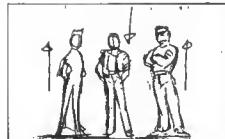
主人公チームの3人が、それぞれの必殺技（地雷震、雷鞭拳、鬼焼き）をくりだすというオープニング案。かなりハズレなデモになっていたかも？



⑦












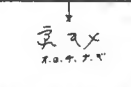
⑦



オープニング案②

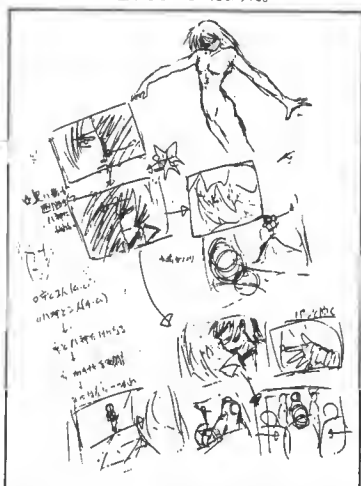
「京VS庵」という図式を前面に押し出したオープニング。2人を象徴する太陽と月が印象的だ。目元アップの部分から、採用バージョンに受け継がれている。

PICTURE	NOTE
	ツキと月 (月と太陽の対比)
	ツキと月 (不敵な笑み)
	日食の太陽 (日食の太陽) 日食の太陽 (日食の太陽)
	京と庵の対比 不敵な笑み
	京と庵の対比 不敵な笑み

PICTURE	NOTE
	八咫鏡の (鏡の太陽と月) 不敵な笑み
	太陽の月と 不敵な笑み
	京と庵の対比 不敵な笑み
	八咫鏡の 不敵な笑み
	京と庵の対比 不敵な笑み

オープニング案③

きわめて初期の段階に考えられたような設定。京と庵が対峙して、最後は京の大蛇彦でキメる、というパターンが基本となっていたようだ。



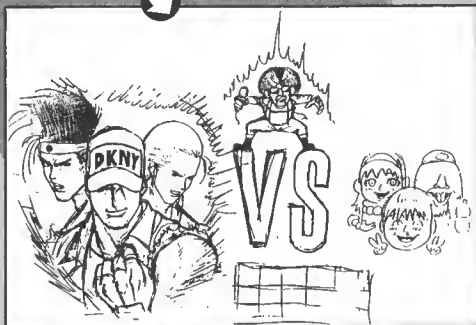
順番選択画面案

実際のゲームでは、立っているキャラを選ぶという、シンプルな構成の順番選択画面。しかし企画段階ではかなり凝った仕様が用意されていたのだ。



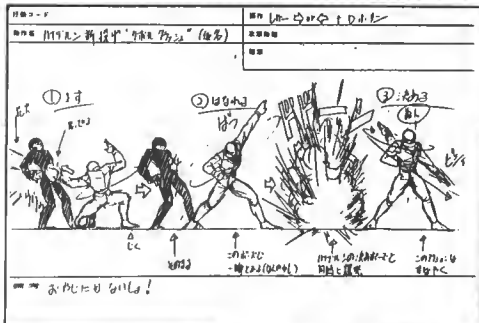
◀使用チームを選んだら、3人のバストアップ・グラフィックが表示される。矢印で順番を選ぶのは現在と同じ方式だが、指しているキャラが拡大表示されるなど、こまかい演出が予定されていたようだ。グラフィックの表示形態にも、数種類のアイデアが見られる

▼順番決定後には、対戦チーム表示画面も用意されていた。実際のゲームでは、キャラが挑発ポーズをとると、画面が変わってすぐに対戦がはじまってしまう。“VS”の上にいるのは、前作のアメリカ・ステージに登場していた、レフェリーのクール・ガイだ



◀▲左の4カットは、対戦チーム表示画面で使用される予定だったイラストだろう。それぞれ個性があって、これはこれで楽しかったかもしれない。上と右は、キムチームの順番選択画面用イラスト。どの場所にもキムがいるキムが、なんだかおかしい





ハイデルン新技案

「リボルクラッシュ」(仮称)と名付けられている、ハイデルンの新投げ技案。ストームブリンガーのように手刀を差し、離れてポーズをとると相手が爆発するという、とんでもない投げ技だ。これはもうほとんど、「ギャ○ン」とかの特撮ヒーロー物の世界。備考にある「おやじにはないしょ!」というも謎だ。

エンディング集合絵ボツ

ノー・コンティニューで最後までクリアすると、1枚絵のグラフィックが表示される。右のイラストはそれとよく似ているが、右側や左下の部分がちがっている。柴舟が眠りほうけたり、ライバルチームが暴走されていたり、それでもジョーはでしゃばっていたり——。さらに、柴舟の下をよく見ると、前作に登場したヘビー・Dノらしき人物が描かれているが……?



◀この3点は、
銀狼伝説チームの順番で展開
面用のスケッチ。ここまで描かれているとい
うことは、企画がかなり進んでからボツにな
ったと推測される。おそらく、チーム・エディ
ット機能が採用されたために、この演出は
なくなってしまったのだろう

勝利グラフィック原画

勝利デモにて表示される各キャラのバストアップ
の原画を、ボツ原画とあわせて紹介していこう。

京

▶採用原画 エリの校
童(?)が変更された



◀普段はあまり見な
い表情だ



▶これは女性フ
ァン狂乱必至?

▶京のイメージにあわ
なかつたのだから



▶大蛇薙の発動ポーズに似て
いる。京の得意ポーズだ

紅丸

◀採用原画 ゲームで
は左右が反転している



▼このポーズはアン
イにもある……



▲ナルシストな紅
丸ならではの

リョウ



◀かなり小憎らしい顔つきのリョウ。挑発効果バツグン



▲こちらは一变してりりしい表情だ

▶採用原画。とってもさわやかさんだ。ゲーム中では反転して使用されている



タクマ



▶採用原画。帯にこっそりとオビと書いてあるのがナイス

ロバート



◀はすに構えているのがロバートらしい?



▶めずらしく気合の入った表情



◀採用原画。余裕のポーズですか

大門



▶採用原画。やっぱ「大門」って組みがよく似合う

テリー



アンディ



ジョー





ハイトレン

▲採用原画、反転使用。
前作と似ている



▲ハイトレンの十八番
(？)、手刀を構えて



▲日頃はこのムチで部下を
下をさせている？



クラーク

▲採用原画。
ルフとは対
照的だ



▲ジャケットを脱いだお姿

ラルフ

▼不敵な笑いで腕を構える。キマってます



▲気合いが入った
ガッツポーズ



▶採用原画。勝ち
ポーズと似ている



▶完全に挑発する態度。余裕たっぷり



アテナ



◀「チャオっ」
てどこですか



▲前作の勝利グ
ラフィックより
も大人びている

▼こっちは「よ
しっ」のポーズ
でしょう



▲採用原画。ゲ
ーム中は左右反
転で使用する

ケンズウ



◀採用原画。こまつし
やくれた表情が何とも



▶もしや、こ
の構えは健児
拳……？



チン



▶かなり人を小馬鹿に
した勝ちグラフィック



▶採用原画。前作より
もお茶目になっている？



キム



▲採用原画 あくまで
もさわやか



▲「KOF」ではめ
ずらしい激情のキム



▶挑発ポーズと同じ
ように、肩をすくめ
る勝利ポーズ案

チャン

▶用原
し使
されて
いる
左右反
転



▶すべて鉄球がついて
ガッツポーズのチャン



チョイ



▶採用原画 左右反
転、ラジオ体操
使用

▲「うやら中指を立
てて、挑発をしてい
る……らしい」



▶ほうしを脱いであ
いさつては、紳士的



ユリ

▼ちょっと怒っている
仕草もカワイイ

▲採用原画。左右を反
転して使用している

▲今回のガッツポーズ
は前作よりひかえめ

舞

▶採用原画。扇子？
が意外と大きい

▶うってかわってこ満
悦な表情の舞

▶「日本一」の勝
ちポーズと同じ格好だ

キング

▼採用原画。ます
ますりてく

柴舟

▶採用原画の左右反転。
不敵な笑みがシブい

庵



▶採用原画。中指にはクローム
↑↑↑の指輪が



▶闊歩し途中の体勢が
かなり威圧的



ルガル



▶採用原画。右手
が描かれたとわか

影二



▶あいかわらず眼
光がスルドい影二



▶採用原画。左右
反転で使用。手の
甲の文字は梵字が

ビリー

▶「戦狼伝説ス
ベシャル」時代
の挑発と似てる



▶挑発的なポーズ
が似合うキャラだ

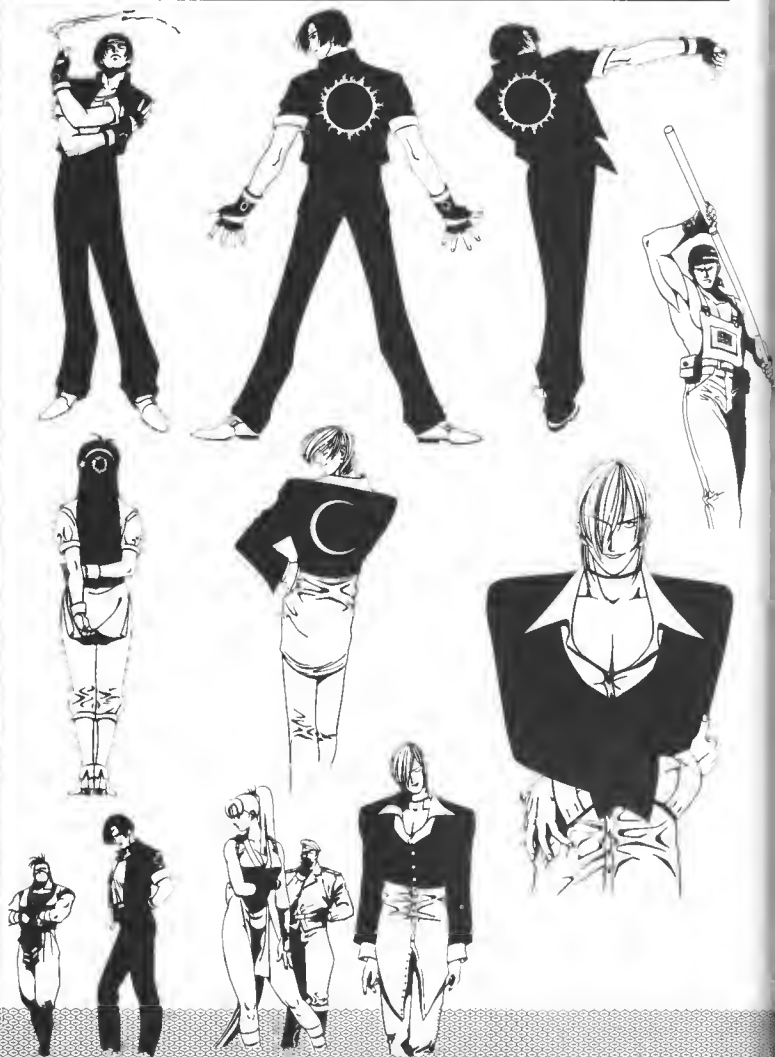


▶採用原画。腰に
発炎用火薬の箱が



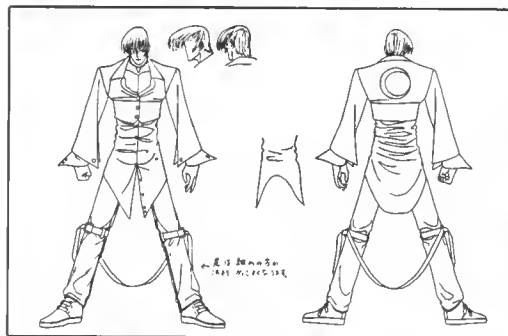
取扱説明書用イラスト

ネオジオ&ネオジオCD版の説明書のために描き下ろされたイラスト。独特のタッチを楽しんでほしい。



八神庵スペシャル

お待ちかね、1キャラ集中スペシャルは庵の巻。
唯一の新キャラだけあって、原画が豊富にあるのだ。



▲足に着けている
拘束具の端は、外
側に向くのが正解



▼ショーツはジャケット
はブルコムマクドナルド
キック、タイタンウエス
トラッド、パンパ
ワールト、セント、風、ソ
ースはダブルセンク
スドリップという設定

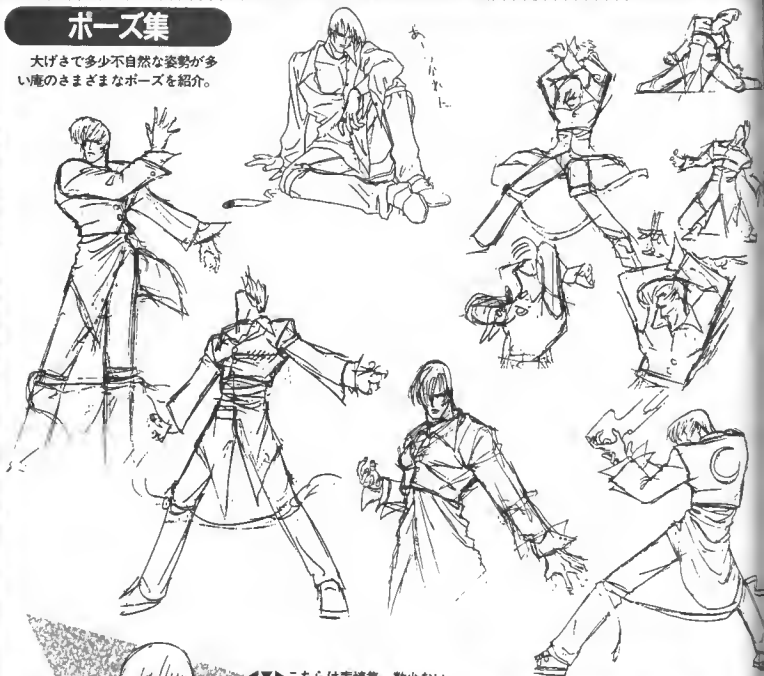


▲足の拘束具のないイラスト



ボーズ集

大げさで多少不自然な姿勢が多い庵のさまざまなポーズを紹介。



◀▼▶ こちらは表情集。数少ない
笑顔も冷たい印象になっている



オープニング&エンディング・デモ原画

▼ライバルチームのエンディングで表示されるグラフィックの原画



▲左にあるエンディング・グラフィックのボツ原画のようだ

▲オープニングの1コマ。左手で炎をつかむ

▶オープニング、京とのツー・ショット時



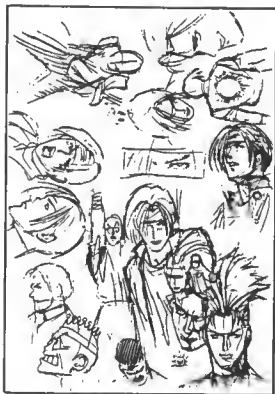
◀宿命のライバルである京と庵、そして榮舟。決闘はいまだ始まる……

ネオジオCD予告編

ネオジオCD版をノー・コンテ
ィニューでクリアすると、次回
「KOF」の予告編が表示される。
その原画がこれだ。

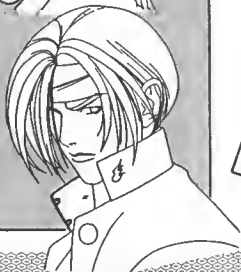


▲▼さすが主人公、京関係
のイラスト素材は多い。前作
よりもりりしくなったようだ



オープニング・デモ原画

オープニングではなつ大蛇庵アニメーションのCG原画を抜粋して掲載しよう。一番下は、庵とのにらみ合い時のグラフィック原画



▲▲京の表情、アツキユイな京サマも

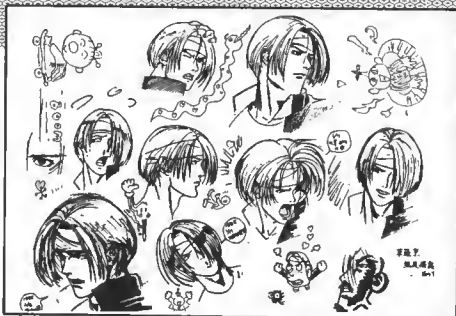
▲ちょっと庵が意識されている？



▲イメージ・スケッチとして描かれたモノのようだ。右半分のものは「メメント」……庵



▶京の無表情顔。数か所に「今日(京!)の扉」が書いてある



▶表の太陽と、裏の月。京と魔の存在も、まさに太陽と月がごとし



エンディング・ボツ原画

主人公チームのエンディングで表示される1枚絵でボツになったもの。
闘いに勝利した京が、新たな闘いに向けて旅立つという流れのようだ。

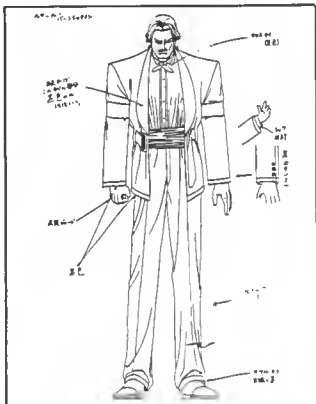
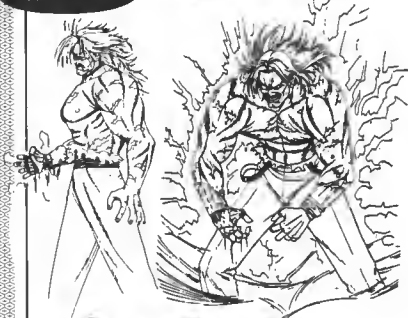


そのほかのみなさん

集中スペシャルのあとは、それ以外のかたがたのイラストをまとめて紹介する。

ルガール

▼オメガ・ルガールへ変身する際のイメージ・イラスト



▲▼ルガール戦前デモと紫舟戦前デモの原画。
実際には、下の原画の角度が変更されている



▲ルガールにはゲームに登場する左の秘書のほかに、上の3人の秘書がいるようだ。次回作で登場するか？

柴舟

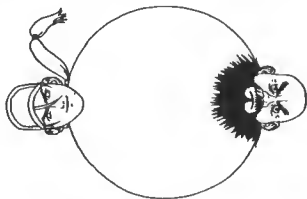


▼主人公チーム・エンディングのボツ原画。
京を思う父親の顔つきだ



▶ラルフのカット。怒
チームは案外人気高し

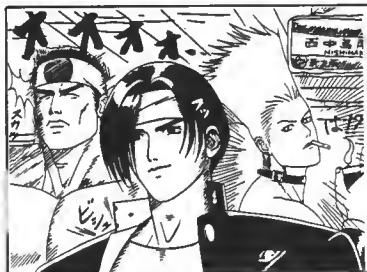
▼上にいるキムが極悪人の顔をしてる……



▲きわめて謎なイラスト



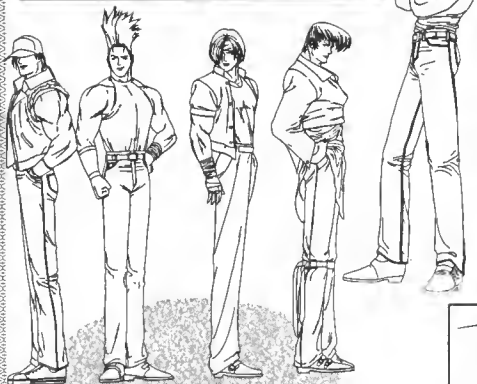
▲テリー、ハイデルン、チャンのエディット・チームが食事準備中



◀3人が大阪市内を往く



▲3人のカジュアル・ルック。左から京、紅丸、大門（念のため）



▲男前4人衆の身長対比図。設定では全員180〜182cmだそうだ

▼龍虎の拳チームの勝利グラフィック用スケッチだろうか



◀髪を下ろした紅丸。これで女性ファン急増か？



▲これも勝利グラフィック用のスケッチ・カットらしい。ビリーの表情がとても凶悪

キメポーズ原案

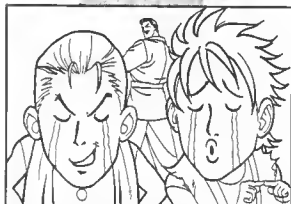
勝ちポーズなどの動作アイデアが書かれたイラスト・メモ。アテナの量が異様に多い。



▲さらに勝利グラフィック用スケッチがもう1枚



▼龍虎チーム・エンディングのボツ絵。納得



☆アテナ新コスチューム設定②



アテナの新コスチューム。そこで、帯、手首のバンド、靴のヒールなどが変更されているぞ

予選落ちの人々'95

新キャラ候補だったがボツになったキャラクターや、新コスチューム案などを集めてみた。



◀スケートボードに乗った少女はあえなくボツに。「鉄狼3」のボツキャラ、アリスにも似ている

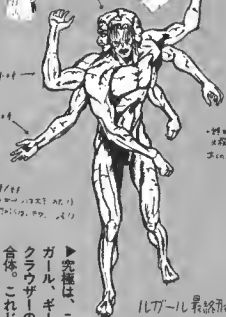


◀この3人で1チーム。左上是京の悪人ユキ?

ルガル第3形態



◀オメガ・ルガールの前身たち。これは肌に装甲を埋め込んでいる



▶究極は、このルガル、ギース、クラウザーの3人合体。これじゃほとんどホラーだ



◀感情が高ぶると、左肩部分にヒョウのイレズミが浮きだす



◀こちらは完全に改造人間となったルガル

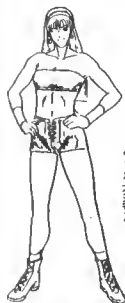


▶前作でもボス候補だったオサム君。カッコ良くなって帰ってきたけど、やっぱりボツ

松君

アテナ16変化

旧キャラの中で唯一コスチュームが新しくなったアテナ。決定稿以外で候補にあがった衣装をコレクションしてみた。



▲ほとんど水着のような衣装だ



▲高校生にしては、少し幼い雰囲気



▲これはバレリーナのようなコスチューム案



▲ヨロイのようなデザインが斬新かな?



アテナの衣装



▲アイドルっぽいカンジになっている



八神 庵誕生までの道のり

本作で初登場した八神 庵。彼があのか姿に落ち着くまで、幾多の“開発中庵”が生みだされてきた。それらをまとめて紹介しよう。



◀地肌にベストとネクタイを着用している

東に 電やふも 人
船に 舟一 今イ
舞を 舞ふ 12 12

ト聞かすツツが遊びで作った新キヤラ案。元ネタは左上からポスターマン、Gガンダム、ダンガンボール、キヤシャーン、ガッツマン、マジンガーZ、コンバットA、エルガイム、サイボーグ009、該当作多数 超人戦隊バタック、ホルターSV、闘将ダイモス(X2)、UFOロボグレンダイザー。キヤンは被襲モンスターマード。すべてのお約束ネタを入れた、最強のライバル……なのかな?

ムタイプ。気弱そう

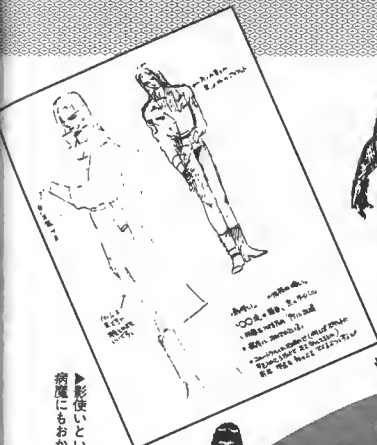
▲「選番」の腕章が目
を引く。京の同級生が

不呼呼
地呼呼
人が呼
永を倒
値を呼



新キャラ

[illegible]



▶影使いという設定だった時代は、病魔にもおかされていた



▶チーム風チーム結成の動きもあった



▶学園マンガなどでありながらライバル像だ



▶へんな髪型という設定は、現在の庵にも活かされている



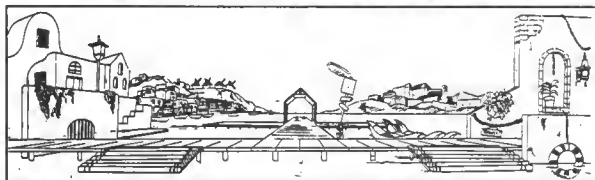
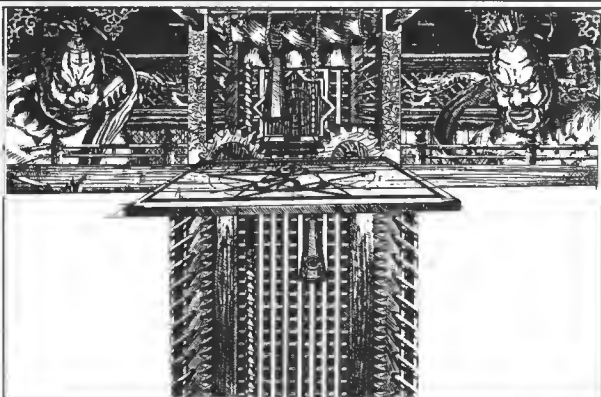
▲「オレはまだ、おまえがリーダーだと認めたわけじゃねえんだぜ」と言いながら2号機パイロット。うーん、ロボット・アニメのお約束

ステージ背景原画集

最後はステージ背景の原画を一挙公開。主人公チームとボス・ステージは原画がないそうだ。

龍虎の拳ステージ(サウスタウンの闘技場)

背後のカベや中央の柱など、実際のゲーム中の背景よりもこまかく描き込まれている。左右にある仁王像も、ちゃんと、あうんの呼吸、になっているぞ。

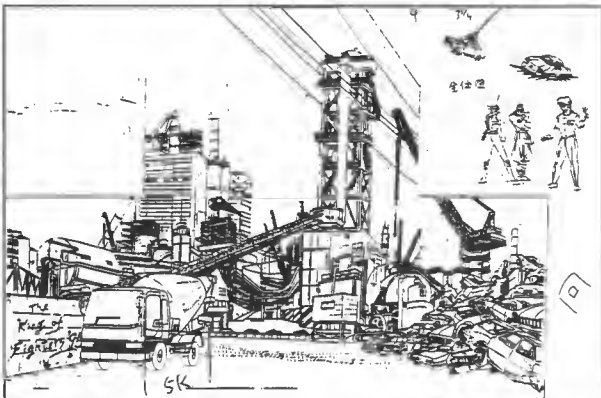


ギリシャ風の港町にある波止場の風景。ゲーム中には右端の浮き輪がない。

戦狼伝説ステージ(地中海の小島)

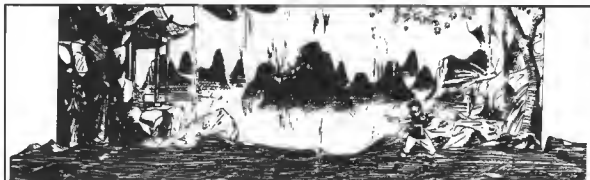
ライバル・ステージ(アメリカの工場)

実際にはかなりシンプルになったライバル・ステージ。原画ではトラックがタンクローリーになっている。左隅のカベには「The King of Fighters '95」の文字が。



サイコルジャー！ステージ
(滝の中の修行場)

実際の画面との大きな違いは、左奥にあるやしろ。逆に原画にはリュックがない。



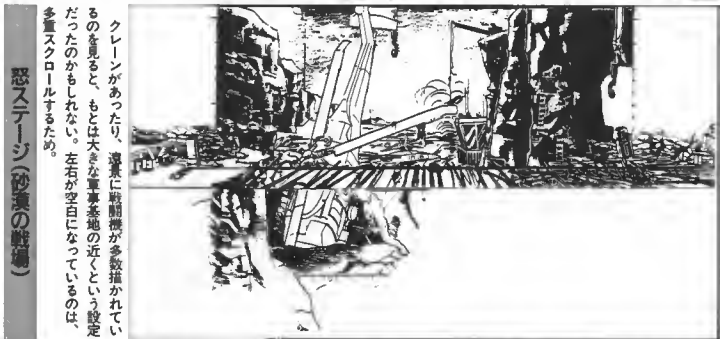
キム・ステージ
(キムの修行場)

テント横にリュックが三つ置いてある(大きなまも全部ちがう)のがおかしい。



女性宿家ステージ(キングのバー)

多少かすれていて見にくいですが、原画の段階では客が多く、店の奥行きがそれほど広くない。イギリスの大衆バーのような雰囲気があったよっている。2人の男が試合結果を賭けている、という設定もあったようだ。



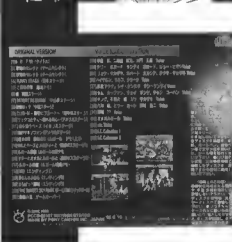
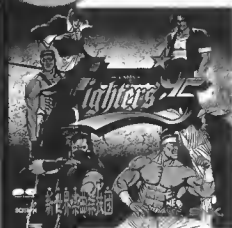
恐ステージ(砂漠の戦場)

クレーンがあったり、遠景に戦艦機が多数描かれているのを見ると、もとは大きな軍事基地の近くという設定だったのかもしれない。左右が空白になっているのは、多重スクロールするため。

KOF'95 CD&ビデオ 視聴室

26人オール・キャストで、充実したゲーム展開を見せる「KOF'95」。充実しているのは、なにもゲーム内容ばかりじゃない。「KOF'95」の世界をより深く楽しませてくれる、CDとビデオ計本を紹介しよう。興味があるならすぐにお店へ／

CD ザ・キング・オブ・ファイターズ'95／新世界楽曲雑技団



ゲームのオリジナル曲を全曲と、ボイス、S.E.もすべて収録したアルバム。初回出荷分はピクチャーCDになっているぞ。

「虚」(韓国ステージ)や「リュウコとケン〜揺れる男心〜」(アメリカ闘技場ステージ)など、前作とはほぼ同じ曲調のものもあれば、「DESERT REQUIEM」(中近東ステージ)や「地を這うベース」(イギリスステージ)など、新たなイメージで作曲された曲まで、あらゆるタイプがつまっているのが、オー

ル・キャストの「KOF'95」らしいと言えるだろう。曲のジャンルも、ロックにジャズにシンフォニーと、バラエティに富んでいるのが特徴的。また、名曲「THE SUNSET SKY」シリーズが、今回で6作目になることにも注目しなければならない。

ボイスはチームごとに1トラック収録されており、S.E.も2トラックに分けられているなど、いたせりつくせりのこのアルバム。ゲーム・ミュージックに興味のある人は、必聴の1枚だ。

■発売元：ポニーキャニオン ■価格：1,500円(税込)

■品番：PCCB-00187 ■発売日：95年8月19日

■収録曲：①K.O.F'95②悪魔のセレクト③怒魂のセレクト④FUNKY ESAKA⑤この世の毒⑥DESE RT REQUIEM⑦戦慄のドラ⑧CLUB-M〜青空にフラット〜⑨リュウコとケン〜揺れる男心〜⑩地を這うベース⑪風のサクソフ⑫泣きのR⑬哀愁のD⑭HALとベースとメロディ⑮⑯ルガル戦歌⑯ギターとオメガとルガル⑰ルガル戦歌⑱KID⑲涙とさよなら⑳さばらば⑳青春⑳THE SUNSET SKY PA RTⅡ⑳LIEBE⑳欲望の渦 VOICE&S.E.COLLECTION ⑳草薙 京、二階堂紅丸、大門五郎Voice⑳テリ ー・ボガード、アンディ・ボガード、ジョー・ビグシVoice⑳リョウ・サカザキ、ロバート・ガランア、タクマ・サカザキVoice⑳ハイデルン、ラルフ、クラークVoice⑳麻宮アテナ、シイ、ケンスウ、チン・ゲンサイVoice⑳キム・カッファン、チョイ・ボンク、チャン・コハンVoice⑳ケンタウ、不知火 舞、ユリ・サカザキVoice⑳八神 庵、ビリー・カーン、知月影二Voice⑳草薙素子Voice⑳オメガ・ルガル Voice⑳etc. Voice⑳S.E. Collection Ⅰ⑳S.E. Collection Ⅱ

ビデオ ザ・キング・オブ・ファイターズ'95



「KOF'95」ファンに向けて作られた90分のビデオ作品。名プレイヤー同士による対戦模様やお笑い技などを収録した映像部と、ゲームと同じ声優によるオリジナル・ドラマを収録した音声部とで構成されている。

このビデオのドラマの企画&脚本は、

「KOF'95〜アレンジサウンドトラック」にて書き下ろし小説などを執筆した遠藤美幸さんが担当。日本チームを中心として進められるドラマを見ごたえのある映像部とともに楽しめる意欲作と言えるだろう。京ファンは必見&必聴かな?

■発売元：ポニーキャニオン ■価格：4,800円(税込)

■品番：VHS PCVP-11740 ■発売日：95年10月21日

LD PCPL-00575

■収録内容：①オープニング〜How to play? ②日本チーム(メンバー紹介〜2P対戦〜CPU戦〜ENDING) ③龍虎チーム④怒チーム⑤中国チーム⑥韓国チーム⑦女の子チーム⑧ライバルチーム⑨オヤジの軍(体内のルガル2P〜CPU戦〜EDITチームENDING) ⑩ゲームスタッフロール⑪名勝負&究極連続技はビデオスタッフロール(オマケ映像) ⑫声の出演：野中政宏、前澤厚志、臼井雅基ほか ⑬音楽：新世界楽曲雑技団 ⑭カラー：90分

CD

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95～アレンジサウンドトラックス～ ／新世界楽曲雑技団



各ステージの曲やオープニング、エンディングのBGMなど12曲と、ボーカル曲2曲を収録しているほか、インナーに9ページにも及ぶ特別書き下ろし小説を掲載したアルバム。

アレンジ曲は、制作者側が「今までのアレンジ・アルバムの中では、最高のデキなんじゃないか」と語るほど、質の高い仕上がりになっているぞ。オリジナルの雰囲気や演奏を盛り込み、生楽器の良さを前面に押し出したアレンジが、より厚みのある「KOF'95」ワールドを表現している。また、曲途中に加わる英語セリフなどの演出が、「かつよさ」にさらに磨きをかけ、イメージを膨らませてくれるのだ。

なお、このアルバムに収録されているボーカル曲2曲は、どちらも実際にゲームのキャラクターに声を当てている声優さんたちによるもの。

「MY LOVE～勇気を出して～」は、

麻宮アテナの声を担当した、長崎 萌さんか嗚咽。恋する女の子の心境を歌った古き良き時代の歌謡曲っぽいこの曲は、アテナで声優デビューを飾った長崎さんの、初々しさをそのまま表現したような曲に仕上がっているぞ。なお、この曲はネオジオCD版「KOF'95」にも収録されている。

「THE SONG OF FIGHTERS'95」は、このアルバムのために作曲された、13人の声優によるなんとも豪華なボーカル曲。しかしこの曲、よく聴いてみると「真サムライスピリッツ」の牙神幻十郎、「風雲默示録」のキャロルなども出演しているの、まさにSNKキアラ総出演のボーカル曲と言えるだろうね。

曲のほかに、インナーには主人公チームの物語を描いた特別書き下ろし小説も掲載。いい意味でマニアックな作品だな。

■発売元：ポニーキャニオン ■価格：2,500円（税込）

■品番：PCCB-00189 ■発売日：95年9月21日

■収録曲：①K・O・F'95②FUNKY ESAKA③嵐のサキソフォン④愛⑤CLUB-M⑥DESERT REQUIEM⑦リュウとケン⑧戦場のドラ⑨地を這うベース⑩HALとベースとメロディーと⑪ギターとオメガとルガーと⑫MY LOVE～勇気を出して～⑬SUN SET SKY part VI～LIEBE～⑭THE SONG OF FIGHTERS'95

■ボーカル：長崎 萌（⑫）、橋本さとし、生駒治英、ユング集田ほか（⑬）

ビデオ ザ・キング・オブ・ファイターズ'95～最強王座争奪戦～



各ゲーム雑誌などの代表3人が、それぞれの持ちキャラクター1人を担当して、チームバトルをくり広げるといって、「KOF'95」のゲーム・システムを利用したゲーム大会の様相を収録したビデオ作品。

参加チーム数は12チーム。「オメガになる前のペーマガチーム」は、Cブロック1回戦で、コスプレ天国チーム

と対戦したが、果たして結果はいかに……それはビデオを見てのお楽しみ。

このビデオの特徴は、なんとと言っても1,500円という値段の安さ。「餓狼伝説3～最強王座争奪戦」につづく第2弾として発売されたわけだが、かなり順調なセールスを記録しているようだ。今後もこのスーパーブライズ・シリーズが継続されることを期待したい。

■発売元：ポニーキャニオン ■価格：1,500円（税込）

■品番：VHS PCVP-11767 ■発売日：95年11月17日

■収録内容：①オープニング②Aブロック1回戦③Bブロック1回戦④Cブロック1回戦⑤Aブロック2回戦⑥Bブロック2回戦⑦Cブロック2回戦⑧ブロック代表総当たり戦⑨オメガ映像

■司会：ボンバー戦艦

■カラー：50分

Making of ビデオ「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」

SNK作品の恒例になりつつある、サイトロン・アート制作(ボニー・キャニオン発売)のゲームビデオ・シリーズ。今回「KOF'95」ビデオのADをつとめた、私A-ZAPが、宣伝と宣伝と宣伝を兼ねて、制作日誌をお届けしよう。

●8月〇日 企画会議

「KOF'95」のビデオ制作スタッフが集まり、最初の企画会議がはじまる。

今回のビデオ制作は、企画と脚本を遠藤美幸さんに、ゲーム・プレイヤーを「ネオジオフリーク」のモリスさんやジェイケイさん+遠藤さんの友人たちなどをお願いすることになっており……僕はアシスタントという役職。お盆進行ということもあって、脚本を担当しないとはいえ、忙しさはいつもの1.5倍(農林水産省調べ)になりそう……。

●8月〇日 プレイ収録1日目

お盆を過ぎたこの日は、ゲームプレイの収録初日。

通常なら月の頭にはじまるこの収録が、お盆後という遅い時期にスタートするのは、全体のスケジュールとして非常にキツイ……が、プレイヤーにとっては、ゲームの練習時間が多くなるぶん、いいプレイができるのでありがたい話。

ゲームプレイの収録は、使用する映像をピックアップするアトの仕事を通

単にするため、1プレイごとにタイムコードを撮り、内容のおもしろさの判断を同時に行なっていく。

ストップウォッチと記録用紙とゲーム画面の三つを何度も見つづねながら、夜が更けていく。

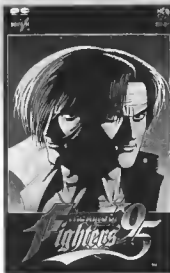
●8月〇日 プレイ収録2日目

1日目と同様の作業がつづく。

前日撮りそこねた対戦映像がいくつかあったので、少々不安はあるものの、収録再開。案の定、CPUルガール戦に手間取って不安の中。最後のはうに収録する「お笑い技」の収録をやや残して、終電の時間が迫ってきた。僕はうしても終電で帰らなければならない用事……副業である朝刊配達(笑)があるので、アトを遠藤さんをお願いして帰宅。のちに聞いた話では、「お笑い技」の収録に、深夜2時までかかったとか。たった3分のコーナーに、僕は睡眠時間を惜しみなく(?)ケズっているのだ。まるで一瞬のお笑い写真を撮るのに数時間費やす、A.A.シリーズのライター陣のようだ(笑)。

●8月△日 OFFライン準備

OFFライン(仮編集)のために、使用する映像を素材からピックアップし、タイムコードを書き込む作業を開始。この仕事、普通なら1週間ほど余裕を持ててくれるのだが、とにかく今回はスケジュールが詰め詰め。タイムコード表をスタジオにFAXする日も含めて、2日で仕上げな



「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」のビデオのために特別に書き下ろしたものの、ファンは必死だ。

ければならない……もう涙もでない。

素材となる映像は、プレイ収録日2日間あわせて90分テープに11本ぶん、つまり16時間半収録してある。この中から、90分の映像を抜き出す作業をするのだから、キツイ仕事。コレをたった2日間で……それも月末だから他の雑誌の原稿の締め切りも迫っているこの忙しい時期に……である。ただ少々救いだったのは、最後の「お笑い技」は遠藤さんをお願いしているの、このぶんは僕の仕事からは除外されるということ。全体から見ればちょっとだけなのだが、それでも気分的にちがってくる。まあ、何とかできるだろう。

と、思っていたら、とんでもないハプニングが待ち受けていた。なんと、ピックアップした映像だけでは、90分に10分も足りないのである……これは一大事だ(泣)。原因は計算ミスで対戦時間が短かったことにあった。

通常の格闘ゲームなら、1ラウンドにかかる時間は、実時間で30~40秒くらい。ところが、「KOF'95」では20~30秒で決着がついてしまう。つまり、10秒前後の差があったのだ。10秒という時間は、単体なら問題ないのだが、対戦だけで72試合(9試合×8チーム)も収録するので、単純計算でも720秒=12分の差が生まれる。「KOF'95」の対戦



▲対戦プレイの映像は、真実勝負をそのまま収録。それだけに、収録当日のプレイヤーは、ものすごく体力と気力を使う

時間が短いことを計算に入れなかった僕のこのミスは、そうでなくとも時間がないこの状況にさらに拍車をかけることになる。結局、ピックアップから除外した対戦を検討し直し、速藤さんにお願いしてお笑い技のコーナーの時間をのばすことで何とか落ちついた。普段なら秒単位の調整となる作業が、分単位になるとは夢にも思わなかった(思いたくもなかったわい)。

●9月0日 OFFライン (仮編集)

事前に制作したタイムコード表をもとに、仮に映像をつないだテープを制作し、本編集に備えておく作業をする。

事前のタイムコード表の制作が大わらわだったのに対し、今回の仕事は結構ラク。というのも、この作業で僕がやることは、できあがった仮編集のテープをスタジオに取りに行行って、本編集に備えチェックするだけだからである。そのぶん、細かい作業をスタジオで黙々とやっているスタジオ・ディレクターは大変なはず。ごころうさま。

●9月3日 本編集

仮編集で制作したテープをもとに、細かい部分を切り張りしたあと、文字データなどを映像に収録し、映像部をすべて完成させる。

このビデオ作品において、僕が責任を持って仕事するのはここまで。あとは音声部の仕事になるので、速藤さんに指揮がうつる。最後だし、気合い入れてやるかと、意気揚々だった……い

▼対戦やエンディングはチームごとに収録。……オヤジの圖なんてのもある(笑)



や、少し自暴自棄を起こしていた。

理由は、前々から楽しみにしていた『コスパ』が同日に行なわれていたからである。それも、スタジオと同じ六本木で。歩いてすぐの距離でやっているのに、僕はスタジオにこもりっきりになるなんて……。ついて、速藤さんとディレクターのSADAKICHI.Aさんが、1時間半の大遅刻。パワーゲージ満タン寸前状態の僕。そんな僕をよそに、作業のほうは予想以上に順調。コスパ帰りのサイトロン社員やSNK広報のかたもスタジオに遊びきて、スタジオは大にぎわい。スタジオ内はコスパの話で持ちきり……悔しいぞ(涙)。

無事本編集も終わり、あとは速藤さんにバトンタッチ。ビデオ作業はMAを残すのみとなった。

●9月4日 MA大阪

声優による、ドラマ部分のアフレコや効果音などの収録を行なうMA作業が、まずは大阪で行なわれる。

本編集から数日後、『KOF'95』の声



▲お笑いや対戦のバトンタッチは協力収録。誰かある(?)「車球」は腕の見せどころ……かな?

優陣のはほとんどが待つ大阪でのMA。僕は現場に立ち会えなかったのだが、当日は異常なほど順調に進み、夜の8時には終了したとのこと。普段ならホテルに泊まることを覚悟するMAが、日帰り作業になるとは、異様に早い。

●9月6日 MA東京

大阪のときとはほぼ同じ作業を行なう。東京では、草薙 京役の野中さんと、アテナ役の長崎さんのスミ撮り(個人のみでの収録)を行なったあと、最終的な編集を終えて、完成となる。これでも僕も一安心。

●9月7日 そして……

白パコ(サンプル・テープ)もサイトロンから届き、一つの仕事が終わったと思ったその日、ウイスキーのロックを1人で飲んでいた夜11時ごろ……電話が鳴った。

相手はALL ABOUTシリーズで技表の制作をしている、小石「技師」朋仁氏。内容は、夜の寂しさをまぎらわすため……ではなくて(あながち、まちがいかいじゃないと思うけど)、『A.A.KO F'95』に「ビデオ制作日誌」のようなコーナーを作るので、それを担当してほしいとのこと。つまり、今キミが読んでいるこのコーナーのことである。僕の仕事はまだ終わらなかったのだ。

そして今、半分狂乱状態でディスプレイを眺める僕がいる(眠いよお……)。

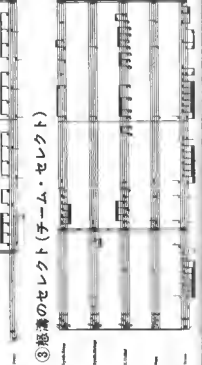
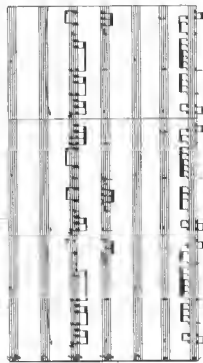


▲キャラの声を担当した声優さんたちが大集合(写真はアレンジ・アルバム収録時のもの)

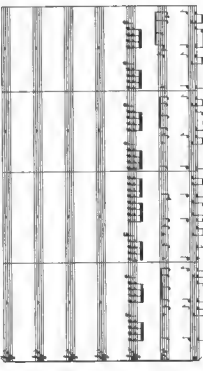
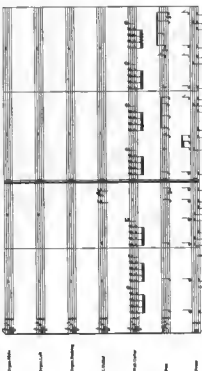
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95全曲楽譜集

※ここに掲載した楽譜は、本書スタッフ
が採譜したもので、実際の曲データ
とは微妙に異なる場合があります

①K.O.F'95(タイトル)



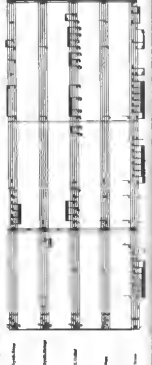
④FUNKY ESAKA(主人公テーマStage)

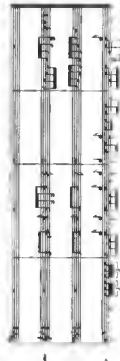


②悪魔のセレクト(ゲーム・セレクト)

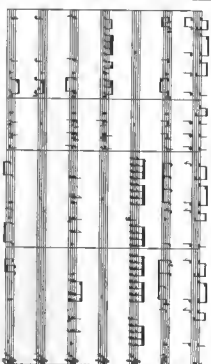
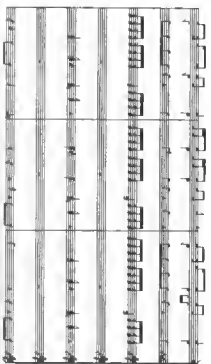
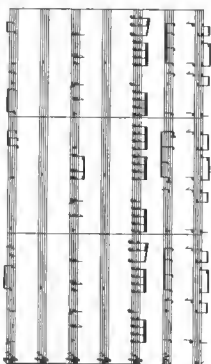
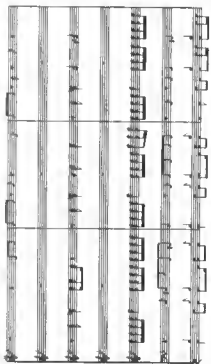


③港灣のセレクト(チーム・セレクト)

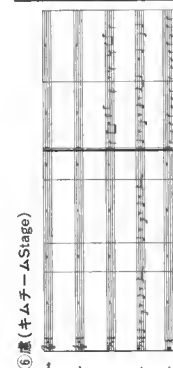
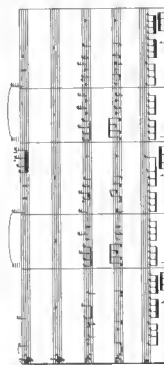
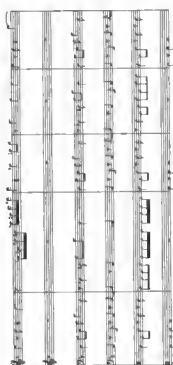
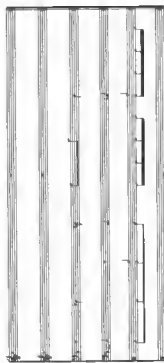




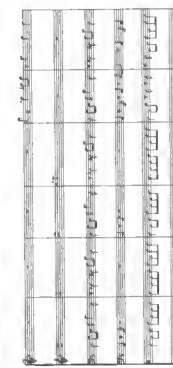
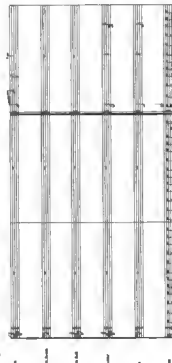
⑤この世の暮(勝利デモ)

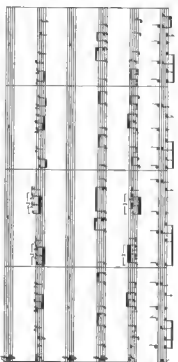
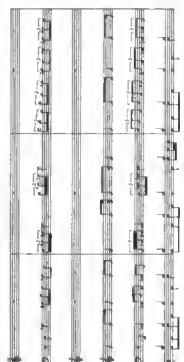
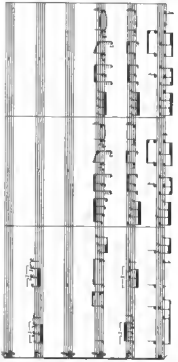
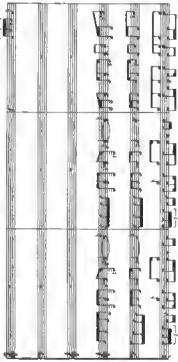
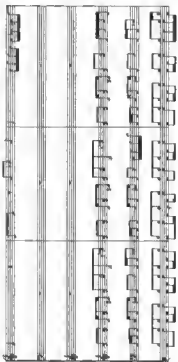
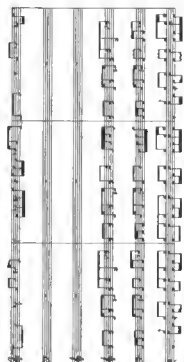
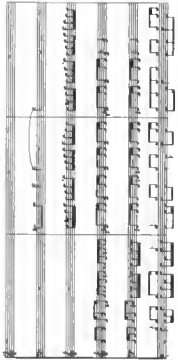
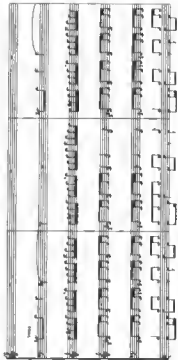


⑥ 慮 (キ△チー△Stage)

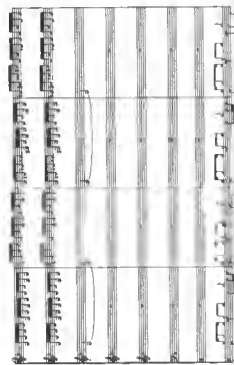
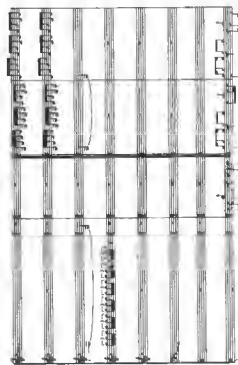


⑦ DESERT REQUIEM (ヒチー△Stage)



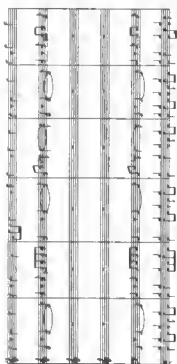
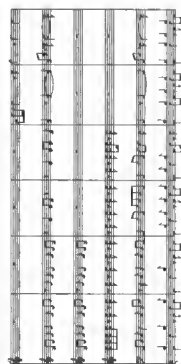
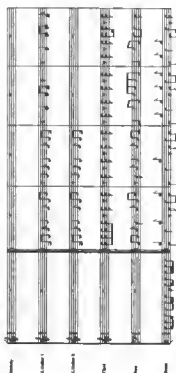


⑧ 戦艦のドラ (サイコンジャーチャー△Stage)

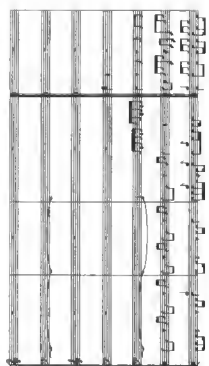
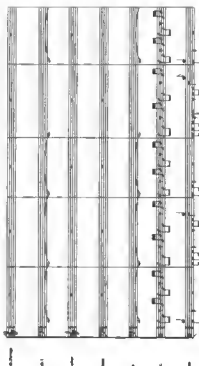


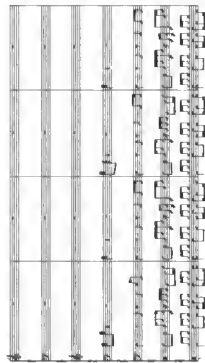
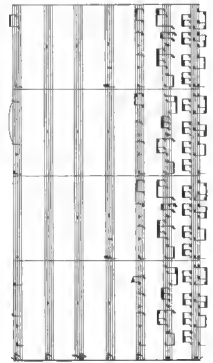
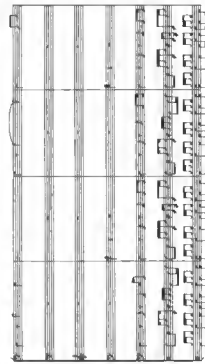
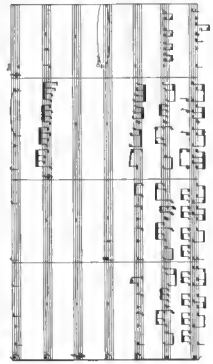
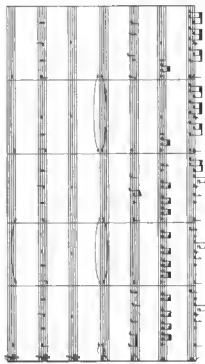


⑨ CLUB-M~青空にフルート~
(藍染伝説テーマStage)

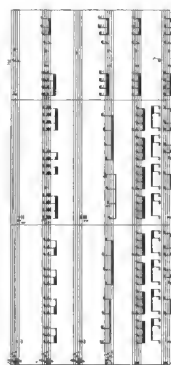
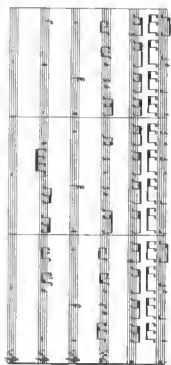
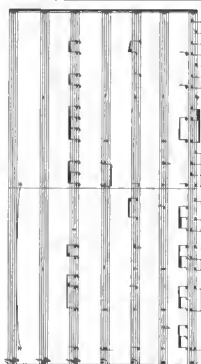
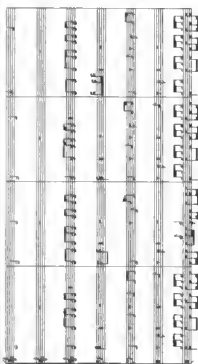


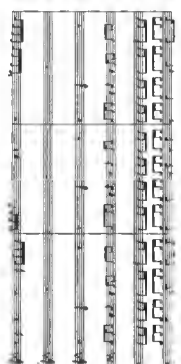
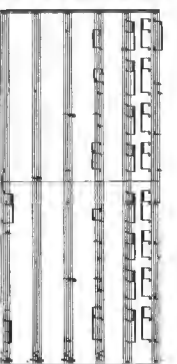
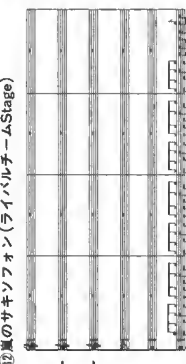
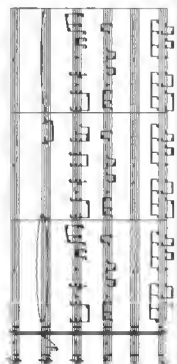
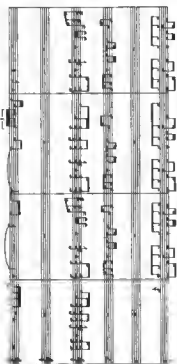
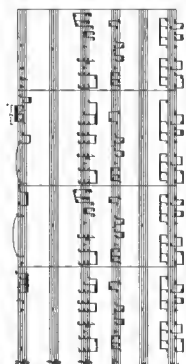
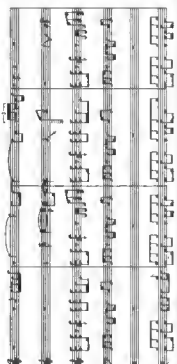
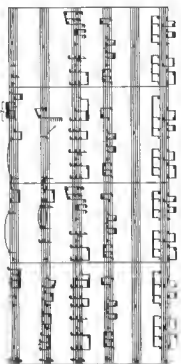
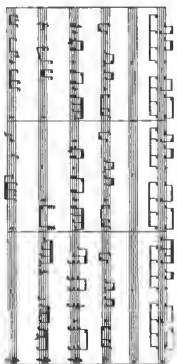
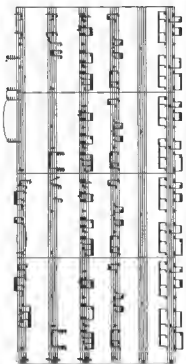
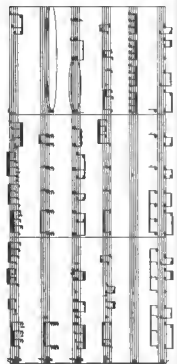
⑩ リュウコとケン〜振れる男心〜
(龍虎の拳テーマStage)



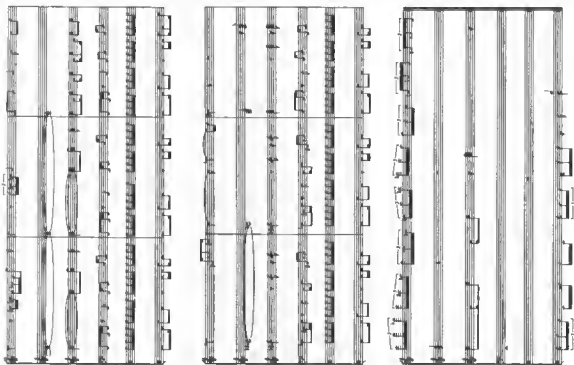


① 地を這うベース(女性格闘家チームStage)

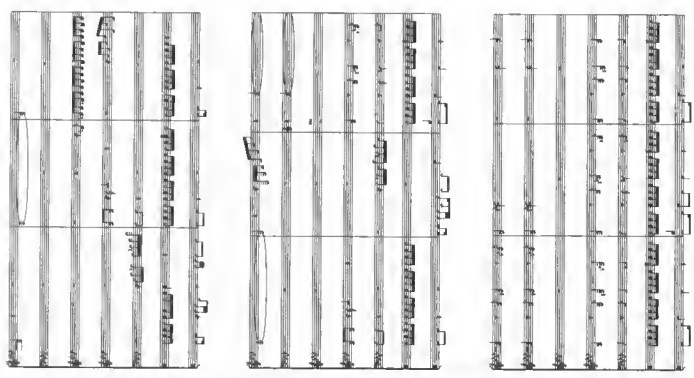
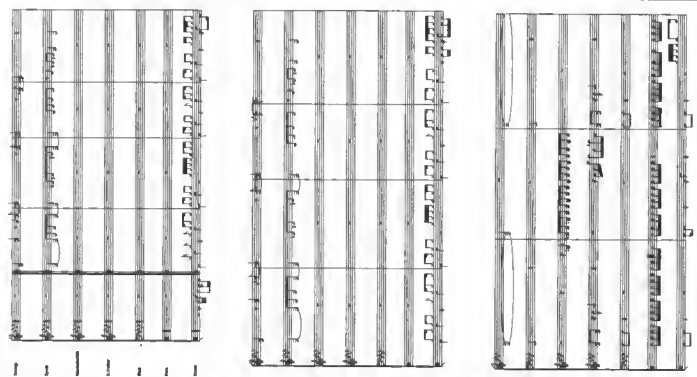


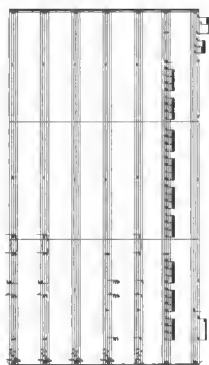
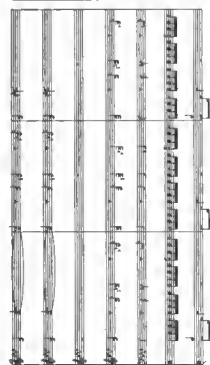


(おStage-ちゃんパイル) ンケルンキカの第②

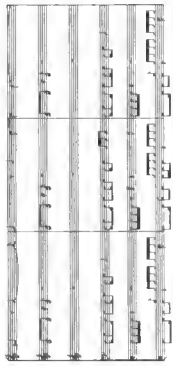
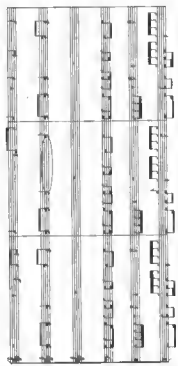
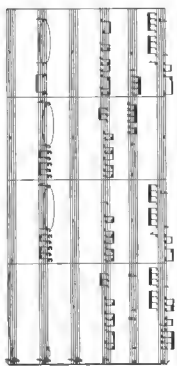
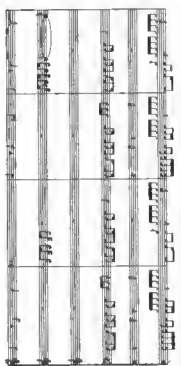
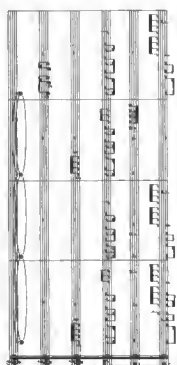
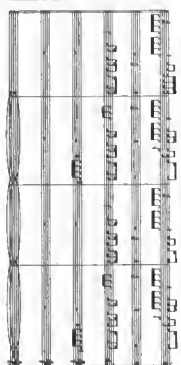


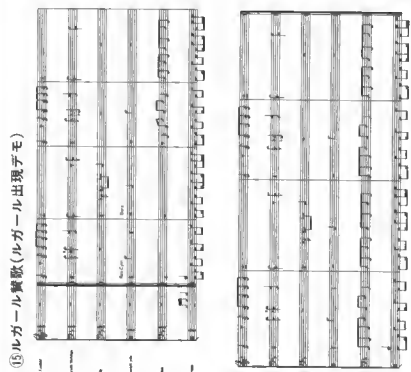
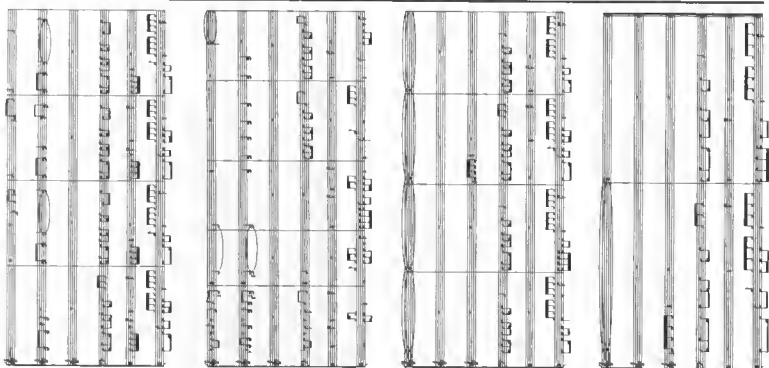
③泣きのR・哀愁のD(ル・ガール・デモ1, 2, 3)



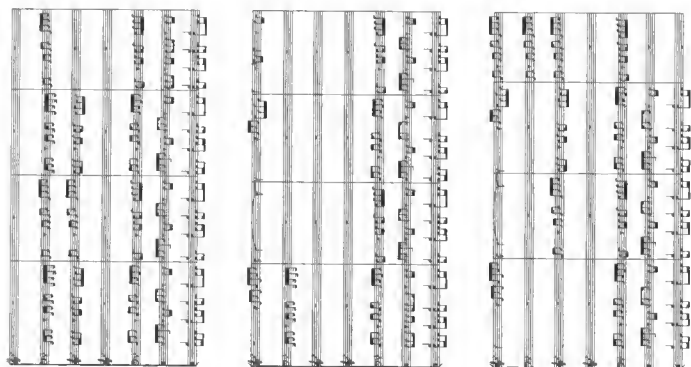
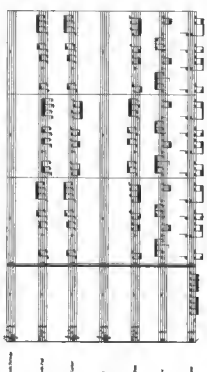


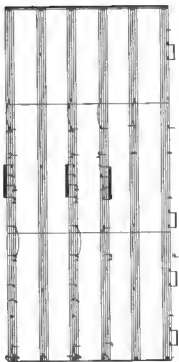
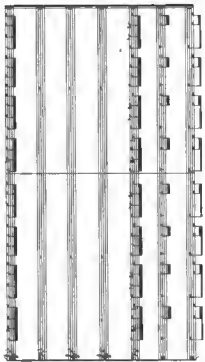
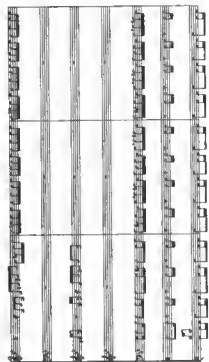
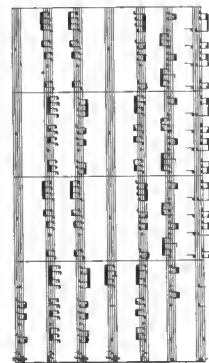
⑪ HALとベースとメロディーと
(草薙紫舟Stage)



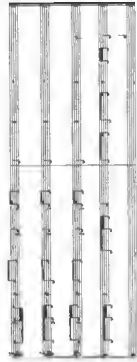
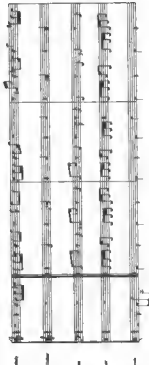


⑯キターとオメガとルガールと
(オメガ・ルガールStage)





⑮KID(エンディング1)



⑰ルカール消滅(ルカール消滅デモ)



⑨ 涙さんよなら(エンディング2)

A musical score for the song 'The Rose Tree'. It features a single melodic line on a five-line staff. The notation includes various musical symbols such as treble clef, key signature (one sharp), time signature (3/4), and various note values (quarter, eighth, and sixteenth notes). The score is written in a traditional, somewhat ornate style typical of early 20th-century sheet music.

A musical score for the song 'The Rose Tree'. It features a single melodic line on a five-line staff. The notation includes a treble clef, a key signature of one flat (B-flat), and a common time signature (C). The melody is written in a simple, folk-like style with various note values including quarter, eighth, and sixteenth notes, as well as rests. The score is presented on a single page with a decorative border.

A musical score for the song 'The Rose Tree'. It features four staves. The first staff is for the vocal melody, starting with a treble clef and a key signature of one flat. The second staff is for the piano accompaniment, starting with a bass clef. The third and fourth staves are for the guitar, with the third staff using a treble clef and the fourth staff using a bass clef. The music is written in a simple, folk-like style with a 4/4 time signature.

プレイ時に活用しよう! KOF'95コマンド・リスト

■コマンド表を見るとききの注意事項

(P)……(A) or (C) ボタンのこと

(K)……(B) or (D) ボタンのこと

↓要素……↓ or ↓ or ↓のこと

主人公チーム

草薙 京

投げ技	一剎背負い投げ	←or→+C
特殊技	外式・轟拳 陽	→+D
	八拾八式	↓+D
	外式・奈落落とし	空中で↓要素+C
必殺技	百八式・闇払い	↓↓→+P
	百式・鬼焼き	→↓↓+P
	百零式・龍車	←↓↓+K
	七拾五式 改	↓↓→+K+K
	貳百拾貳式・琴月 陽	→↓↓→+K
超必殺技	裏百八式・大蛇薙	↓↓→↓↓+C

二階堂紅丸

投げ技	フロントスープレックス	←or→+C or D
	スピニングニードロップ	空中で↓以外+C or D
特殊技	フライングドリル	空中で↓要素+D
必殺技	雷切拳	→↓+P
	真空片手鉤	→↓↓→+K
	居合い蹴り	↓↓→+K
	反動三段蹴り	居合い蹴り+↓↑+K
	スーパー稲妻キック	↓↑+K
超必殺技	雷光拳	→↓↓↓+C

大門五郎

投げ技	十字締め	←or→+C (近距離時)
	横車	←or→+C (遠距離時)
	送り足払い	←or→+D
必殺技	地震震	→↓↓+P
	超受け身	→↓+K
	天地返し	近くで→↓↓→+C
	超大外刈り	近くで→↓↓→+D
	雲つかみ投げ	→↓↓+A
	切り株返し	→↓↓+C
超必殺技	地獄極楽落とし	近くで(→↓↓→)X2+C

龍虎の拳チーム

リョウ・サカザキ

投げ技	巴投げ	←or→+C or D
特殊技	水柱割り	→+C
必殺技	虎煌拳	↓↓→+P
	空中虎煌拳	空中で↓↓→+P
	覇王翔吼拳	→↓↓→+P
	虎咆	→↓+P
	飛燕疾風脚	→タメ→+K
	暫烈拳	→↓↓→+P
	極限流連舞拳	近くで←↓↓→+C
超必殺技	龍虎乱舞	↓↓→↓↓→+C

ロバート・ガルスシア

投げ技	首切り投げ	←or→+C or D
必殺技	龍撃拳	↓↓→+P
	覇王翔吼拳	→↓↓→+P
	龍牙	→↓↓+P
	飛燕疾風脚	→タメ→+K
	飛燕龍神脚	空中で↓↓→+K
	幻影脚	→↓↓→+K
	極限流連舞脚	近くで←↓↓→+D
超必殺技	龍虎乱舞	↓↓→↓↓→+C

タクマ・サカザキ

投げ技	一本背負い	←or→+C or D
必殺技	虎煌拳	↓↓→+P
	覇王至高拳	→↓↓→+P
	飛燕疾風脚	→タメ→+K
	暫烈拳	→↓↓→+P
	翔乱脚(必殺投げ)	近くで→↓↓→+D
	翔乱脚(移動投げ)	→↓↓→+D
超必殺技	龍虎乱舞	↓↓→→+A(C)同時

戯狼伝説チーム

テリー・ボガード

投げ技	バスタースルー	←or→+C or D
特殊技	バックナックル	→+C
必殺技	パワーウェイブ	↓↓→+P
	バーナックル	↓↓→+P
	ライジングタックル	→タメ→+P
	クラッシュシュート	→↓↓→+K
	パワーダンク	→↓↓→+K
超必殺技	パワーゲイザー	↓↓→→+B(C)同時

アンディ・ボガード

投げ技	抱え込み投げ	←or→+C or D
必殺技	飛翔拳	↓↓→+P
	新影拳	→タメ→+P
	昇龍弾	→↓↓+P
	空破弾	→↓+K
	撃破青水掌	↓↓→+K(X3)
超必殺技	超裂破弾	→タメ→+B(D)同時

ジョー・ヒガシ

投げ技	レッグスルー	←or→+C
	ひざ地獄	←or→+D
特殊技	スライディングキック	→+D
必殺技	ハリケーンアッパー	←↓↓→+P
	スラッシュキック	→↓+K
	タイガーキック	→↓→+K
	爆烈拳	P連打
	爆烈拳フィニッシュ	爆烈拳+↓↓→+P
	黄金のかかと	→↓↓+K
超必殺技	スクリュアアッパー	→↓↓→+B(C)同時

器チーム

ハイデルン

投げ技	リードベルチャー	←or→+C or D
必殺技	ハイデルンインフェルノ	空中で↓以外+C or D
	クロスカッター	→タメ→+P
	ムーンスラッシャー	→タメ→+P
	ネックローリング	→タメ→+K
	ストームブリンガー	近くで→↓↓→+C
超必殺技	ファイナルブリンガー	→タメ→+B(C)同時

ラルフ

投げ技	高角度喉輪落とし	←or→+C or D
必殺技	バルカンパンチ	P連打
	ガトリングアタック	→タメ→+P
	急降下爆弾パンチ	→タメ→+P
	スーパーアルゼンチン	近くで←↓↓→+D
	バックブリーカー	
超必殺技	バリバリバルカンパンチ	→タメ→+C

クラーク

投げ技	デスマウンテンバスター	←or→+C or D
必殺技	バルカンパンチ	P連打
	ガトリングアタック	→タメ→+P
	スーパーアルゼンチン	近くで←↓↓→+D
	バックブリーカー	
	スーパーアラビアン	←↓↓→+C
	バーグラブバック	
	ブリーカー	
超必殺技	ウルトラアルゼンチン	近くで(→↓↓→)X2+C
	バックブリーカー	

サイコソルジャーチーム

麻宮アテナ

投げ技	サイキックスルー	←or→+C or D
	サイキックシュート	空中で↑以外+C or D
特殊技	フェニックスボム	空中で↓要素+D
必殺技	サイコボールアタック	↓↓←+P
	サイコソード	→↓↑+P
	サイコリフレクター	←↓↓→+K
	フェニックスアロー	空中で↓↓←+P
超必殺技	シャイニングクリスタルビート	←↓↓←+P+B+C同時
	クリスタルシュート	超必殺技+↓↓←+P

シィ・ゲンスウ

投げ技	発動	←or→+C
	巴投げ	←or→+D
特殊技	虎撲手	→+C
	後旋腿	→+D
必殺技	超球弾	↓↓←+P
	龍鎖碎	←↓↓+K
	龍連牙	←↓↓→+P
	龍爪撃	空中で↓↓←+P
超必殺技	神龍天舞脚	↓↓←→+D

チン・ゲンサイ

投げ技	強飲酒	←or→+C
	逆脚投げ	←or→+D
必殺技	鳳凰拳	↓↓←+P
	回転の空突撃	←↓↓→+K
	柳樹蓮葉	→↓↑+P
超必殺技	轟雷炎炮	↓↓←→+C

キムチーム

キム・カッファン

投げ技	殺脚投げ	←or→+C or D
必殺技	半月斬	↓↓←+K
	飛燕斬	↓タメ↑+K
	飛翔脚	空中で↓↓→+K
	流星落	←タメ↑+K
超必殺技	鳳凰脚	↓↓←→+D+B同時

チャン・コウハン

投げ技	破壊投げ	←or→+C
	鎖絡め	←or→+D
必殺技	鉄球大回転	P連打
	鉄球粉碎撃	←タメ↑+P
	鉄球飛燕斬	↓タメ↑+K
超必殺技	鉄球大暴走	↓↓←→+C

チョイ・ブンゲ

投げ技	頭突刺	←or→+C
特殊技	二段斬	→+C
	通り魔蹴り	→+D
必殺技	竜巻夜風斬	↓タメ↑+P
	飛翔空裂斬	↓タメ↑+K
	回転飛燕斬	←タメ↑+P+P
	旋風飛狼突	←タメ↑+K
	飛翔脚	空中で↓↓→+K
超必殺技	真!超絶竜巻真空斬	←タメ↓↑+B+C同時

女性格闘家チーム

ユリ・サカザキ

投げ技	さいれんと投げ	←or→+C or D
	燕落とし	空中で↑以外+C or D
特殊技	燕翼	→+D
必殺技	虎煌拳	↓↓→+P
	雷煌拳	↓↓→+K
	覇王翔吼拳	→↓↓→+P
	碎破	↓↓←+P
	ユリちょうアッパー	→↓↓+P
	百烈びんた(必殺投げ)	近くで→↓↓+A
	百烈びんた(移動投げ)	→↓↓+C
超必殺技	飛燕鳳凰脚	→↓↓←+B+C同時

不知火 舞

投げ技	風車崩し	←or→+C or D
	夢桜	空中で↑以外+C
特殊技	大輪風車落とし	空中で↓要素+C
必殺技	花嫁扇	↓↓→+P
	龍炎舞	↓↓←+P
	必殺忍蜂	→↓↓→+K
	ムササビの舞(地上)	↓タメ↑+P+P
	ムササビの舞(空中)	空中で→↓↓+P
	飛翔龍炎舞	→↓↓+K
超必殺技	超必殺忍蜂	→↓↓+B+C同時

キング

投げ技	フックバスター	←or→+C or D
特殊技	スライディングキック	→+D
必殺技	ペノムストライク	↓↓→+K
	ダブルストライク	→↓↓→+K
	トラップショット	→↓↓+K
	トルネードキック	→↓↓→+K
	サブライズローズ	↓↓←→+K
超必殺技	イリュージョンダンス	←↓↓→+B+C同時

ライバルチーム

八神 庵

投げ技	逆剥ぎ	←or→+C
	肩風	←or→+D
特殊技	外式・夢弾	→+C+C
	外式・轟斧 膝“死神”	→+D
	外式・百合折り	空中で→+D
必殺技	百八式・闇払い	↓↓→+P
	百式・鬼焼き	→↓↑+P
	百式拾七式・葵花	↓↓←+P(X3)
	貳百拾貳式・琴月 陸	→↓↓←+K
超必殺技	禁千式百拾零式・八稚女	↓↓←→+C

如月影二

投げ技	空中一本背負い	←or→+C or D
必殺技	気孔砲	→↓↑+P
	霞み斬り	↓↓←+P
	流影陣	←↓↓→+P
	天馬脚	↓↓←+K
	骨破斬り	→↓↓→+K
	斬鉄波	↓↓→↓↓→+P
	影うつし	↓↓→+K
超必殺技	斬鉄蟻螂拳	→↓↓→↓↓+B

ビリー・カーン

投げ技	一本釣り投げ	←or→+C or D
特殊技	棒高跳び蹴り	→+D
必殺技	旋風棍	P連打
	三節棍中段打ち	→↓↓→+P
	雀落とし	↓↓←+P
	旋風飛翔棍	→↓↓→+K
超必殺技	超火炎旋風棍	↓↓→↓↓→+A+C同時

BOSS

草薙榮斗

投げ技	一刺背負い投げ	←or→+C or D
特殊技	外式・轟鎧	→+C
必殺技	百八式・闇払い	↓↓→+P
	百式・鬼焼き	→↓↑+P
	四百式拾七式・神懸	→↓↓→+P
超必殺技	真百八式・大蛇薙	↓↓←→+C

オメガ・ルガル

投げ技	スコーピオンズロック	←or→+C or D
必殺技	烈風拳	↓↓→+P
	カイザーウェーブ	→↓↓→+P
	ジェノサイドカッター	→↓↓→+K
	ダークバリエー	→↓↓→+K
	ゴッドプレス	→↓↓→+P
超必殺技	ギガンテックプレッシャー	(→↓↓→)X2+B+C同時

読者プレゼント

今回もバラエティに富んだアイテムの数々をプレゼントするぞ。プレゼント希望者は、本書付属のアンケートはがき（切手不要）に必要事項を明記し

1 野中敬宏サイン入り「KOF'95」ポスター

（提供：SNK）



3 CD「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」アレンジサウンドトラックス

（提供：ポニーキャニオン）



5 KOF'95ぬいぐるみ7体セット

（提供：SNK）

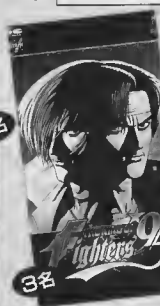
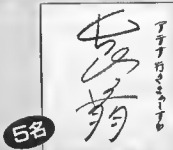


7 KOF'95マスコット人形10体セット

（提供：SNK）



て、ポストに投函しよう。応募のメ切は、95年12月20日消印有効。当選者の発表は、賞品の発送をもって換えさせていただきます。



2

ネオジオCDソフト
『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』

（提供：SNK）

4

長崎県
サイン色紙

（提供：ポニーキャニオン）

6

ビデオ
『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』

（提供：ポニーキャニオン）

8

KOF'95
96年版カレンダー

（提供：SNK）

STAFFより

●おかげさまで94年11月に発売した「A.A. KOF'94」は、A.A.シリーズの中でもトップ3に入るくらい大好評、それをさらにパワーアップしたのが本書です。368ページに数りめられたスタッフの気合いを讀みとってやってください。（山下 章）

●A.A.シリーズには、技名を略してはいけない方針があるものの、名前が長ければそのかぎりでないのが多い。で、「95」を取ったとき、SNKの人からスーパーアラビアンへの存在を救ったついでに「略しちゃうでまてすよ。ああ……。（山中直樹）

●このままでは終わらんぞお（原稿かり）。26人は多すぎ、書け/そして死ぬ/って感じ。せめてチャートを1/60秒単位に上げる時間がほしかった。多いといえば、京と庵だけ必殺技のページが多いのは理由があったんだな。龍虎キャラを差別しているワケでは……泣け/そして死ぬ（小石剛仁）

●自分からは積極的に攻めないけど、こちらの行動に対する反応は完璧。攻撃力も防御力も高く、カウター攻撃一発蒸断といった「プレイヤーには絶対にマネできない運動性」をキメてくる……いつまでもこんな対CPU戦が強いられるようだと、対戦格闘ゲームもヤバイ。（板橋利光）

●今回の原稿は、大学の通試とかさなってしまったので、かなへりキツかったです。おかげで萌ちゃんのインタビューにはけないし（涙）、学生生活も1年延びてしまったし。大ショック。（開田潤生）

●私の使用キャラは京くん、紅丸（銀色指定）と庵の「電撃/ラブラブファイヤーチーム」。恥ずかしくて誰にも言えないチーム名だね、劇的に弱いし……。ところで仕事に励んでいるとき、夫が京を見て一言。「こいつ、番長?」。ガーン、京くんになんてことを。番長番長……。 （香理来子）

●スポーツチームが消え、ビリーと影二が登場。そういえば、前作のボツキャラの中にビリーがいたな。アは敗者復活戦でも負けたのか（涙）。復活といえ、僕も1年ぶりにAA2研部長として一編だけ復活……ところで切り株返して何?（大出健太）

●庵もいけど、やっぱり私は京派である。対CPUで、しゃがみ強キック・パターンで何人か倒せることに気づく、ひたすら連発。でも、こんなで勝ってもカッコよくない/パターンなしで、せめてはじめのデモまでは行きたいんだけど……。 （中村京子）

●毎回、読者のみなさまからのお礼ガキを楽しみに読ませていただいています。率直なご意見やご感想をどうもありがとうございます。これからもスタッフ一同がんばりますわ/ということで「KOF'95」ではおじちゃんチームうへ。（仲 みゆき）

当社の開発
スタッフも愛読

オール・アバウト・シリーズ

大好評
発売中

Vol. 1 ALL ABOUT
ヴァンパイアハンター



従来の倍サイズ(変型A4判)でカラーページを惜しみなく使った技表、ポーズ集は必見。

Vol. 11 ALL ABOUT
ストリートファイターZERO



「ストZERO」のすべてがわかる1冊。「ストII」シリーズ全国大会チャンピオン軍団が対戦攻略を監修。

Vol. 10 ALL ABOUT
餓狼伝説3



開発スタッフ、サウンドチーム、生駒治美へのトリプル・インタビューなど企画モノも満載。

Vol. 9 ALL ABOUT
真サムライスピリッツ
下巻・徹底攻略編



対2P戦、対CPU戦の攻略法がメイン。エンディング集、インタビュー記事、投稿コーナーも掲載。

Vol. 8 ALL ABOUT
真サムライスピリッツ
上巻・システム解析編



多くのデータを併記した技表とシステム解析、設定イラスト+aを集めた「禁断の章」が大好評。

Vol. 7 ALL ABOUT
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94



基本的なデータや攻略法、そして情報量を大量に掲載。全キャラの「実土行き連戦表」は必見。

Vol. 6 ALL ABOUT
ヴァンパイア



システム解説は基本と応用の二部構成。各種攻略法のほか、設定ストーリーを完全掲載。

Vol. 5 ALL ABOUT
ワールドヒーローズ
2JET



メーカー協力による人物相関図、当たり判定の範囲を独自掲載。独自の解析データも豊富。

Vol. 4 ALL ABOUT
龍虎の拳2



データや攻略法の紹介にとどまらず、へんな写真や謎の歌詞など、お笑い情報も欠かさず掲載。

Vol. 3 ALL ABOUT
餓狼伝説
スペシャル



ネオジオ・ファンに多大な影響を与えた一冊。攻略、資料、談話など、関係者情報を広く深く掲載。

Vol. 2 ALL ABOUT
ぷよぷよ



初歩的な積み込みにはじまり、3xよマスターへの道を徹底指導。ドキメント小説を特別掲載。

Vol. 1 ALL ABOUT
対戦格闘ゲーム



計9タイトルにおよぶ対戦格闘ゲームのルールや攻略法を紹介。「ワヒー2」の開発手記もある。

ALL ABOUTシリーズを
確実に入手する方法

電波新聞社(☎03-3445-6111)・出版販売部に電話して、ほしい本、自分の住所などを告げれば「ブック急便」で2~3日以内に到着するぞ。代金は本の値段+送料380円の着払い。

ネオジオCDハードを買うと、特製CD-ROMがついてくる!

NEO・GEO CD

おたのしみは、これからだ!!

スペシャルキャンペーン

11/3～11/30



エンターテインメントCD-ROM

初心者もマニアも楽しめる—全編にネオジオ情報が満載のおトクなソフト!

「ネオジオCDスペシャル」プレゼント

期間中、ネオジオCD本体をお買い上げの方に、もちろん店頭で
特製CD-ROMソフト「ネオジオCDスペシャル」を差し上げます。

※ネオジオCD本体が店頭からなくなり次第終了とさせていただきます。詳しくは店頭ポスターで!!

特製ならではのウレシイ内容!!

- 人気ゲームでお試しができる“クラスマッチ情報”!
- クラスマッチ上級者には“ゲームデータサービス”!
- 他に“CM新作ゲーム情報”など盛りだくさん!

ネオジオCD・新作インフォメーション

真剣勝負さらに極まる!
カタナバトル第3弾!!



12月22日発売/8,800円(税別)

待望のネオジオCDオリジナル本格RPG!

真説サムライスピリッツ戦士道伝
96年春 発売予定/価格未定

シリーズ第5弾! 鷹狼スターが再び夢の競演!!

リアルバウト餓狼伝説
発売日未定/価格未定

**サードパーティー
新作ラインナップ**

- バルスター
- ソニックウィングス3
- メタルスラッグ
- ステークスウィナー
- 超人学園ゴウカイザー
- 天外魔境真伝 etc.

これから続々登場予定!乞うご期待!!